マンガの基礎デッサン

セクシーキャラ編

SEXY CHARACTER

林晃
(Go office)

マンガの基礎デッサン

セクシーキャラ編

林 晃（Go office）

Mantengamos el punto de los personajes sexys

Los personajes
sexys tienen
"pechos" y "nalgas"

Los personajes sexys viven
con "cuello" y "redondez"

Aprende a dibujar cuerpos de mujeres
atractivas para crear personajes sexys.
De hecho, es esencial aprender varios
Po-t, ajuste de ángulo, forma de Park's
Park-7 - cuerpo Vamos a leer este libro
y encontrar tu cuerpo sexy favorito

Los personajes sexys están determinados por el "movimiento"

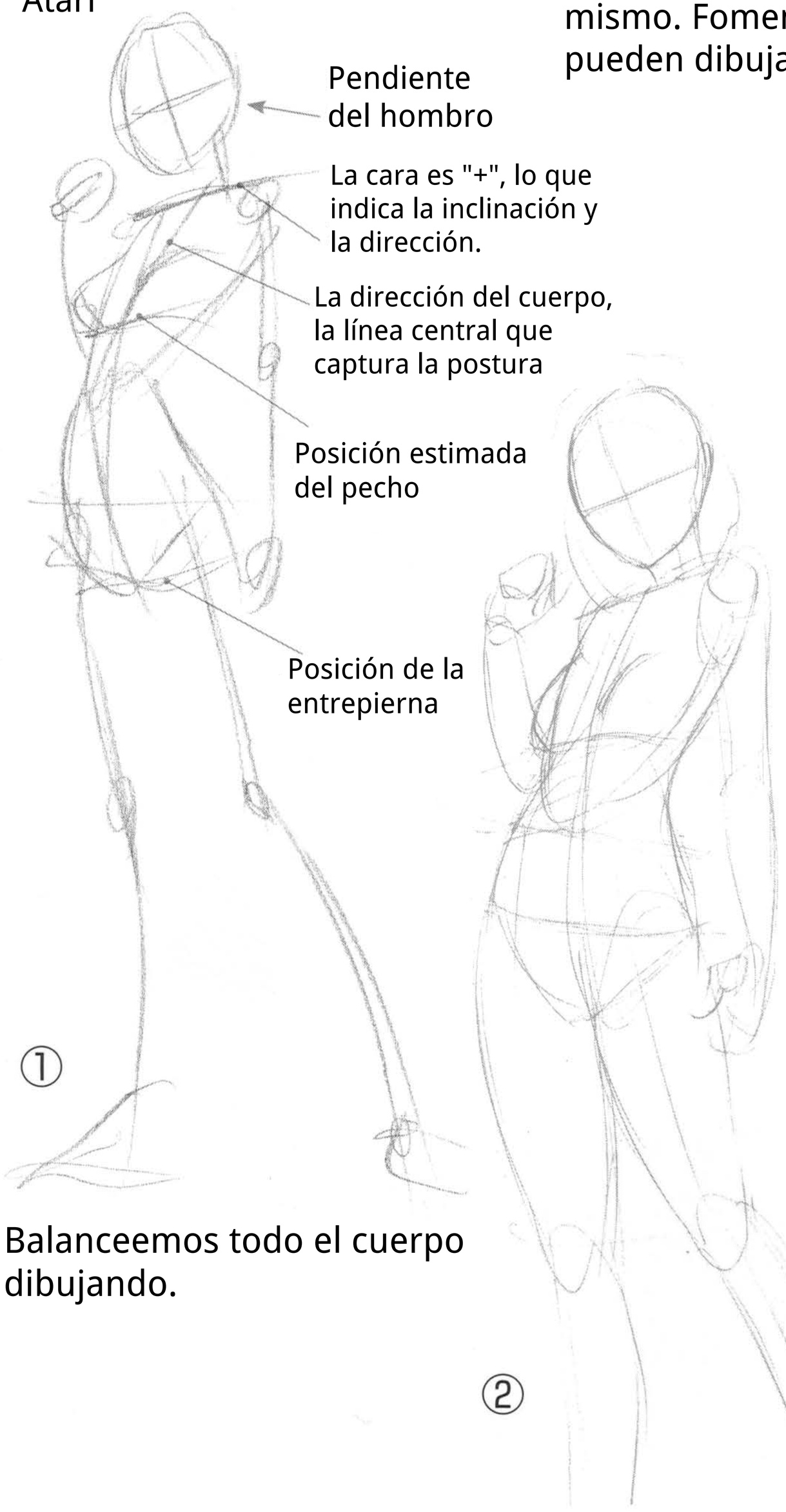
Los personajes sexys hablan en "partes"

Hagamos una pose en Atari

Atari diseña los personajes

Atari también se llama dibujo en bruto o pintura áspera (también es un dibujo de un dibujo y solo es necesario conocer la imagen de una pose aproximada por mí mismo. Fomentar las habilidades y el sentido que se pueden dibujar libremente con las imágenes 4.

Atari



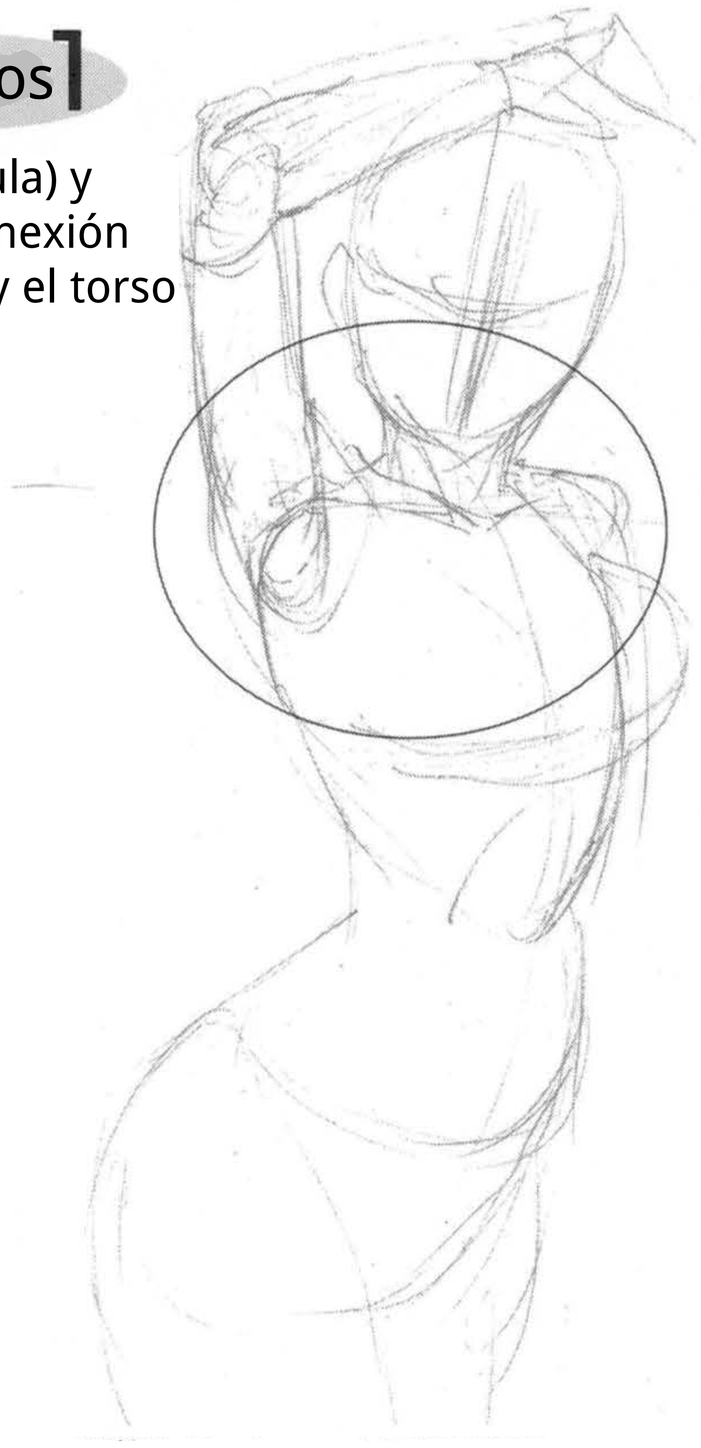
Balanceemos todo el cuerpo dibujando.

Dado que es un tiro a Tessagnone, voy a dar cuerpo a las partes necesarias.

Los brazos levantados plantean

Puntos 1

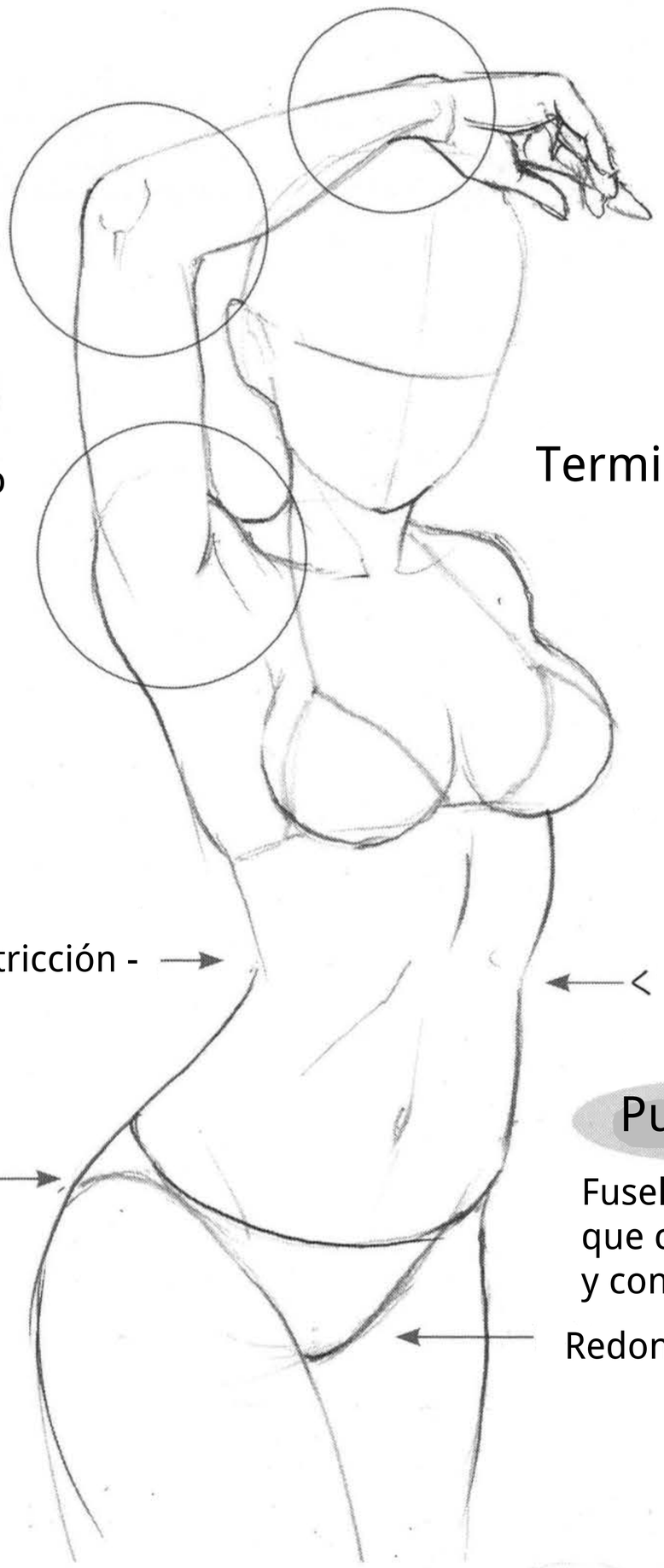
Cientos (clavícula) y hombros ... Conexión entre el brazo y el torso



Atari dibujado con conciencia de las articulaciones y el grosor

Puntos 2

Partes del brazo (hombro, codo, muñeca)

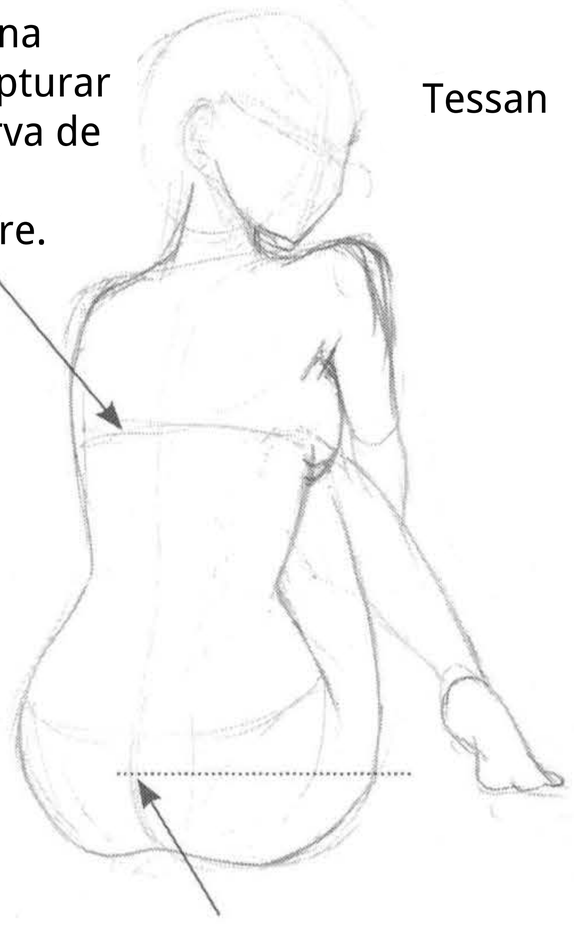


Sentarse con las rodillas

Las correas del sujetador son una medida para capturar la superficie curva de la espalda y la posición del cofre.

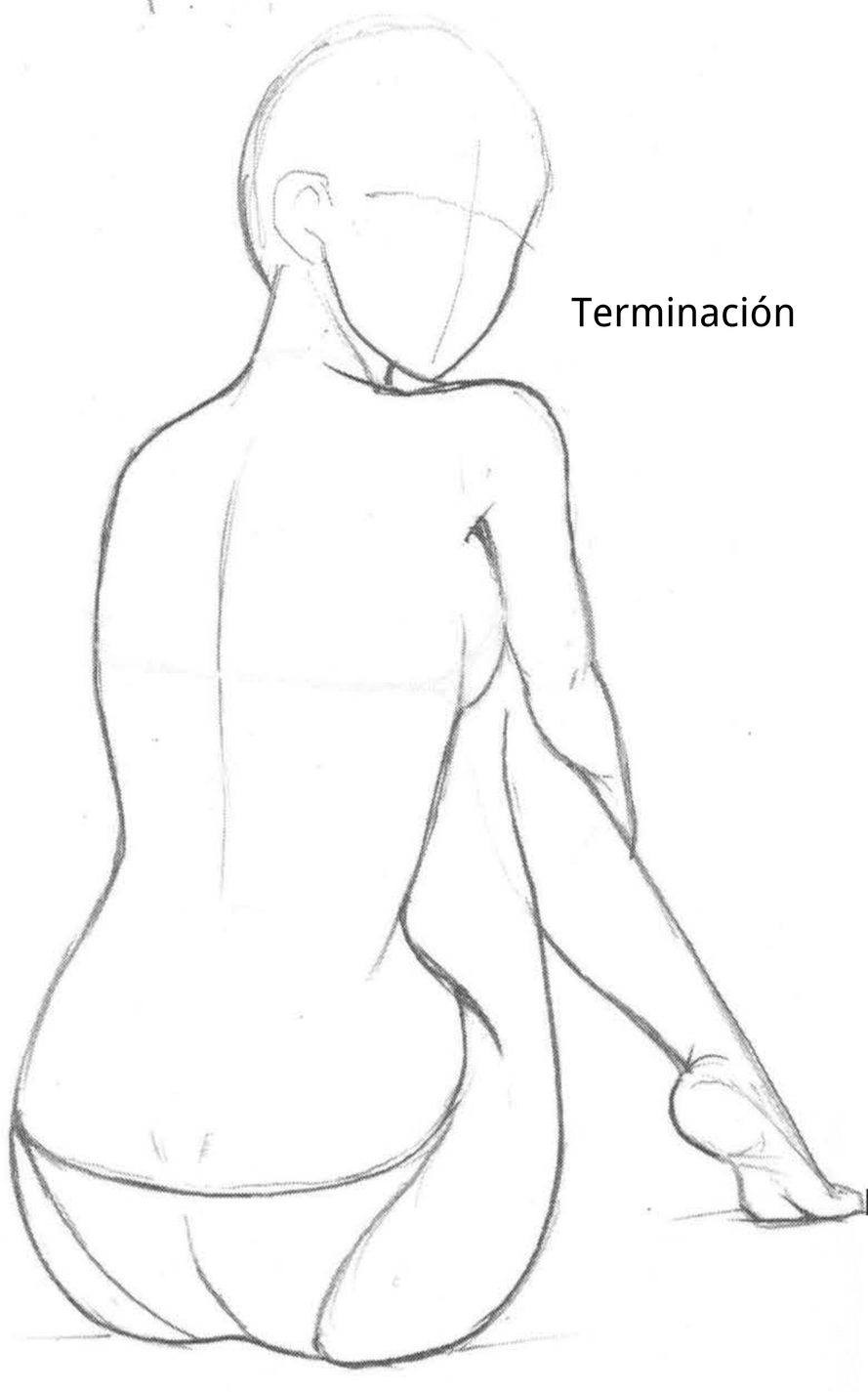
Atari que atrapa toda la atmósfera

Tessan



La posición de la grieta del trasero en esta postura está por aquí.

Terminación



Aprendamos pose y partes

Capturemos la forma de las partes que cambian con cada pose

"¿Qué tipo de forma de brazos y piernas tienes en esta postura?", Observemos como sientes al dibujar

Volver

Hombro / Brazo / Heisi

Volver

Nalgas

Muslos

Muslos

Parte de la entrepierna

Vientre

Espesor del cuerpo

Línea de pierna

Una rodilla

Terneros

Tobillo

Una pierna

Postura del sueño

Cofre (busto)

Tabla de contenido

本書の使い方

セクシーキャラのポイントをおさえよう —— 2
アタリでポーズをとらえよう —— 4
ポーズとパーツを学ぼう —— 6

第1章
セクシーキャラを描こう 11

セクシーキャラの体を学ぼう —— 12
セクシーな体つきをとらえる …… 12

セクシーポーズを描こう —— 16
ポーズのとらえ方と見て描く方法 …… 16
ポーズを描く手順 …… 18
コラム：アタリやラフデッサンに慣れよう …… 20

アオリとフカンについて —— 22
正面の構図にある「フカン」 …… 22
アオリのキャラ …… 24
フカンのキャラ …… 26

体の曲面を意識して描こう —— 28
セクシーキャラのボディは曲面 …… 28
しましまビキニで見る曲面ライン …… 30

ビキニのブラとパンツを利用しよう —— 38

第2章
セクシーキャラのパーツを学ぼう 41

頭部 —— 42
顔の基本 …… 42
アングルと顔 …… 46
コラム：作画の実践 …… 50

上胸部 —— 52
基本のバストショット …… 52
首と肩のポーズ …… 55

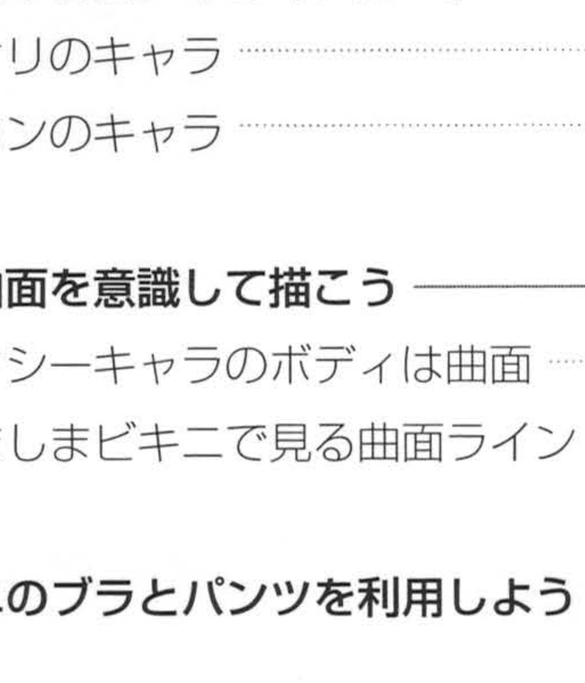
肩・腕 —— 60
肩まわりの描き方 …… 60
肩と腕のポーズに学ぼう …… 62

肘（ヒジ） —— 72
ヒジの作画 …… 72

腕 —— 76
腕の作画 …… 76
腕のポーズに学ぼう …… 79

手 —— 84
手の作画 …… 84
手のしぐさ …… 88

胸部 —— 94
バストの作画 …… 94
バストサイズの描き分け …… 96
乳房と乳首のバリエーション …… 98
バストをアピールするポーズ …… 100



第3章　テーマギャラリー
セクシーポーズ表現　161

腹部 106
おなかの作画 106

背中 110
背中の作画 110
背面ポーズの腕と背中 112

臀部（でんぶ） 116
お尻の作画 116
お尻をアピールするポーズ 118
お尻と太もものつながり 124

股間部 126
体の厚みと脚のつけ根 126
胴体の最下面 128

脚部 134
脚部の作画 134
脚線の表情をとらえよう 135
太もも 140
座るポーズ 142
ふくらはぎの作画 148

足 152
足の作画 152
いろいろなポーズの足 153

グラビアアイドル気分のポーズ 162
カゲで肉感をアピール 164
すわりポーズでお尻をアピール 166
寝ポーズでバストをアピール 168
ふたりで肉感をアピール 170
セクシーキャラ 172

Introducción

A mi también me encanta dibujar chicas. Pero una parte que dibujo como afición, se trata de política (si es trabajo para hombres, ahora se ha podido decir que hasta ahora pero he golpeado una gran pared. Dices: "La cara de una niña es una pared"). El cuerpo de la niña es tan complejo que es difícil dibujar Pero la parte para dibujar, ya no es dibujar "solo chicas" y dibujar un abrigo de hombre ...). Bueno, en el pasado puedo dibujar la misma cosa que tú, pero no puedo dibujar bien mi cuerpo ".

El cuerpo de la niña es muy complejo, Dibujar es una cosa difícil. Redondez del cuerpo, Ondulación, Arrugas, etc. Se diferencian en posición y forma de las niñas a las niñas. Foto de fotograbado, Pinturas de Kokuto West. Cuanto más examine la ilustración familiar en la web y revistas, Noto la variedad de cuerpos de chicas.
Entonces"Dibujando el cuerpo de las chicas" Introducción ¿Dónde deberíamos dar un paso? La respuesta es simple. Encontré un cuerpo favorito de materia blanca, Aprende a fondo sobre ese cuerpo (Dibuje a fondo repetidamente). Cada vez que dibujo, lo que no vi, noto lo que dibujé con mis pensamiento. incluso pobre al principio Vamos a dibujar tantas cosas favoritas como quieras

Tengo muchas oportunidades de ver muchas obras todos los días, pero tengo muchos sentimientos que me gusta dibujar en una parte impresionante del cuerpo, como el pecho, las nalgas, la entrepierna y las piernas, "Me gusta especialmente esta parte" La atención del cajón, que es el factor decisivo del trabajo atractivo. Por supuesto, no solo el sitio, sino también la atención al ángulo y la sensación estereoscópica, y el trabajo que expresa la textura de la piel y la carne también es atractivo también es alto.

Bueno, este libro tiene el tema de "sexy", pero es un libro que no solo se refiere al "atractivo sexual" sino también a un libro que resume cuerpos bellos, sanos y adorables. Bajo el lema de "sexy", cuerpo de chicas representativas cuidadosamente seleccionadas de entre los enormes materiales que he coleccionado a lo largo de los años. También debes entender cómo dibujar todo el cuerpo, así como también agarrar una pose sexy. Además, como cada parte está delineada con un contorno de página, puede leerla desde donde no es bueno.

Este libro es la culminación del compromiso de Hayashi Akira conmigo: "Me gusta dibujar chicas".

Si lees este libro y mejoras tu habilidad para dibujar aunque sea un poco, no hay placer en ello.

Go office　林　晃

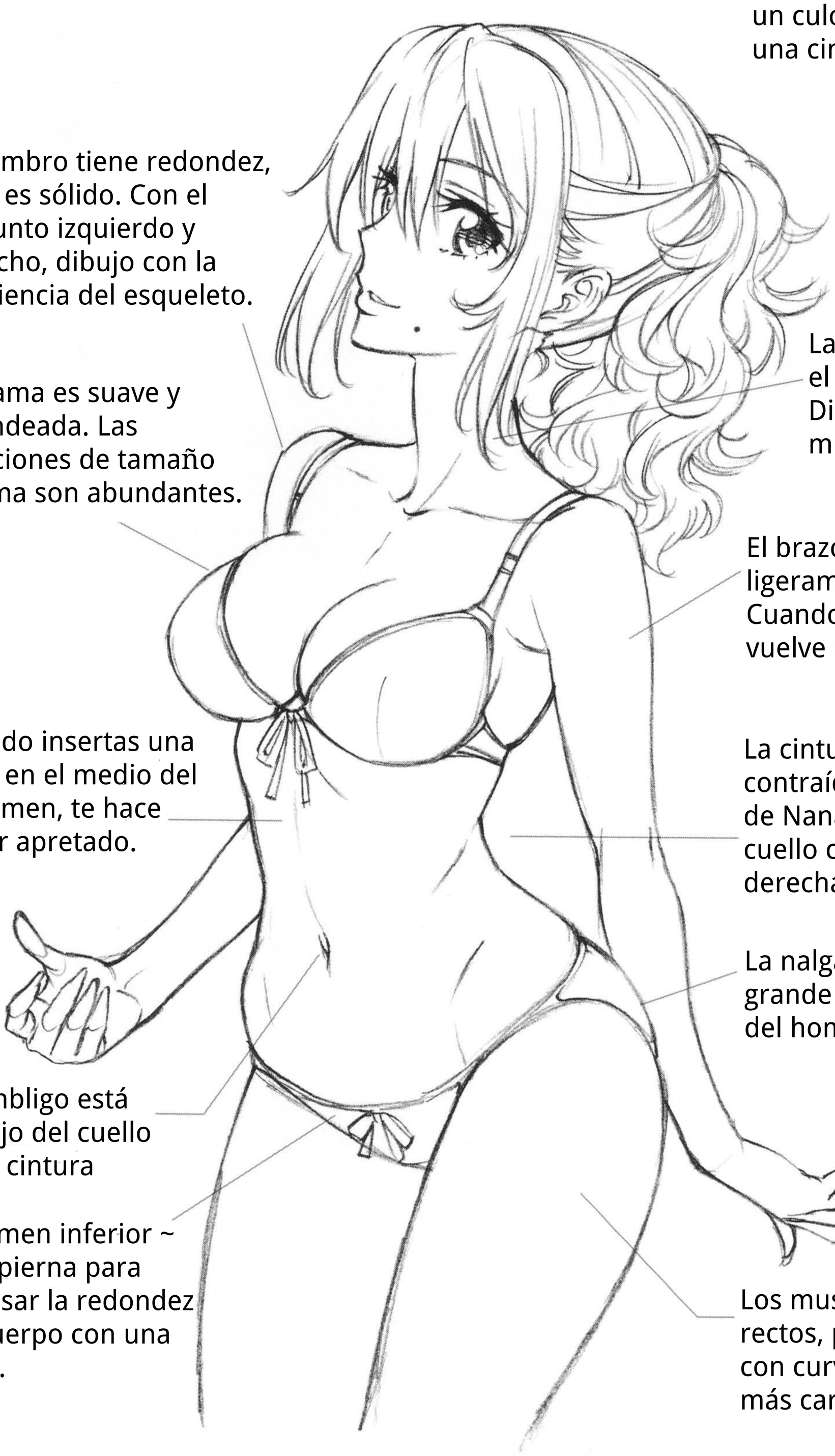
* Muchos de los ejemplos en este libro están dibujados con lápices o lápices mecánicos, pero debido a la materia impresa, puede diferir de la densidad real y la línea del lápiz.

Capítulo 1
Dibujemos personajes sexys

Aprende el cuerpo de un personaje sexy

Captura cuerpo sexy

El cuerpo sexy es un cuerpo con una hermosa curva, como un pecho grande (busto rico), un culo redondo y apretado, una cintura entallada,



El hombro tiene redondez, pero es sólido. Con el conjunto izquierdo y derecho, dibujo con la conciencia del esqueleto.

La mama es suave y redondeada. Las variaciones de tamaño y forma son abundantes.

Cuando insertas una línea en el medio del abdomen, te hace sentir apretado.

El ombligo está debajo del cuello de la cintura

Abdomen inferior ~ entrepierna para expresar la redondez del cuerpo con una curva.

La cabeza madura cuando el cuello es más largo. Dibujemos mientras miramos el todo.

El brazo superior es ligeramente grueso. Cuando se adelgaza se vuelve infantil.

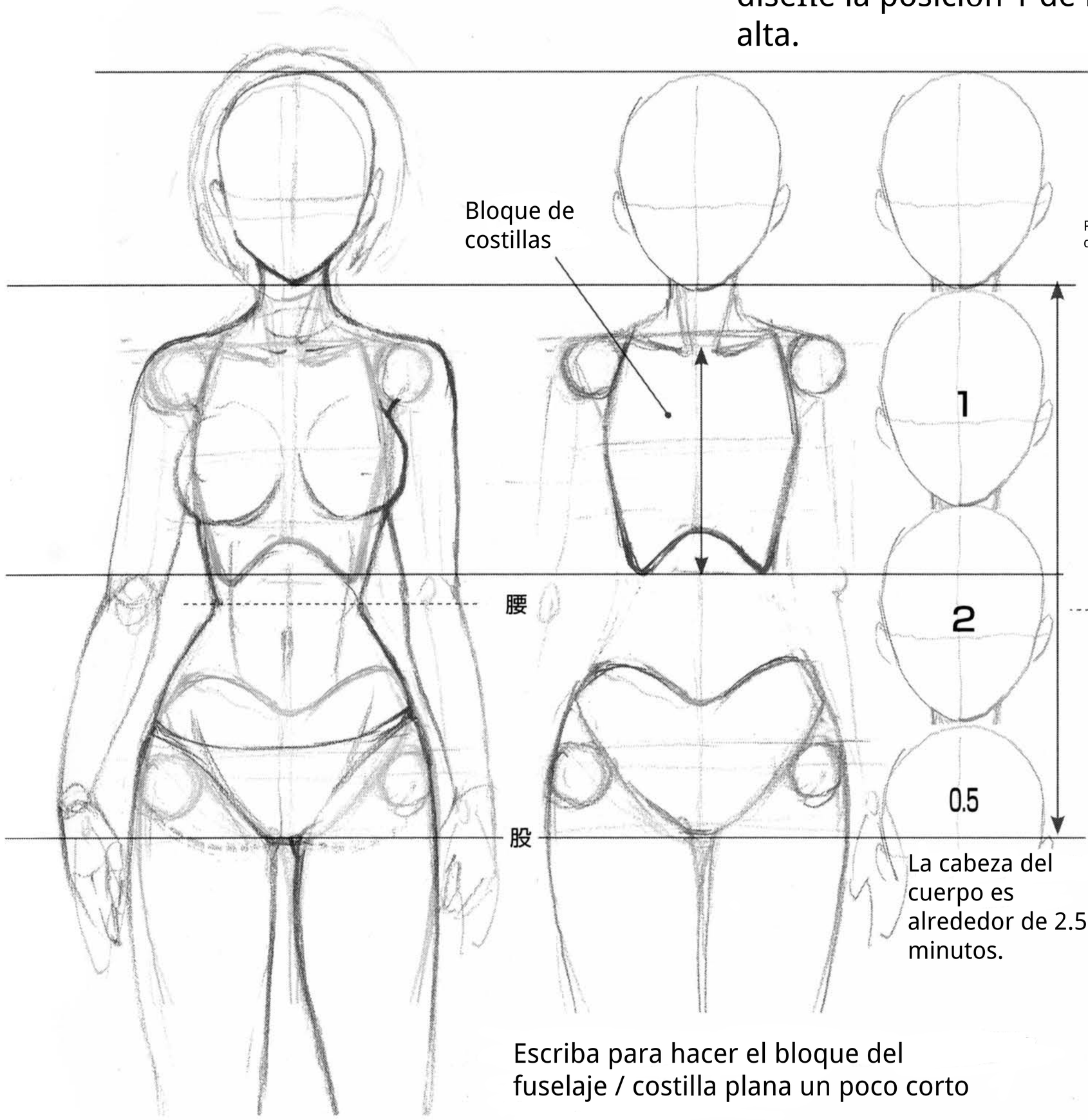
La cintura de la cintura está contraída. En la orientación de Naname, la posición del cuello cambia a izquierda y derecha

La nalga será tan grande como el ancho del hombro.

Los muslos son rectos, pero dibujar con curvas los hace más carnosos.

Proporciones de personaje sexy

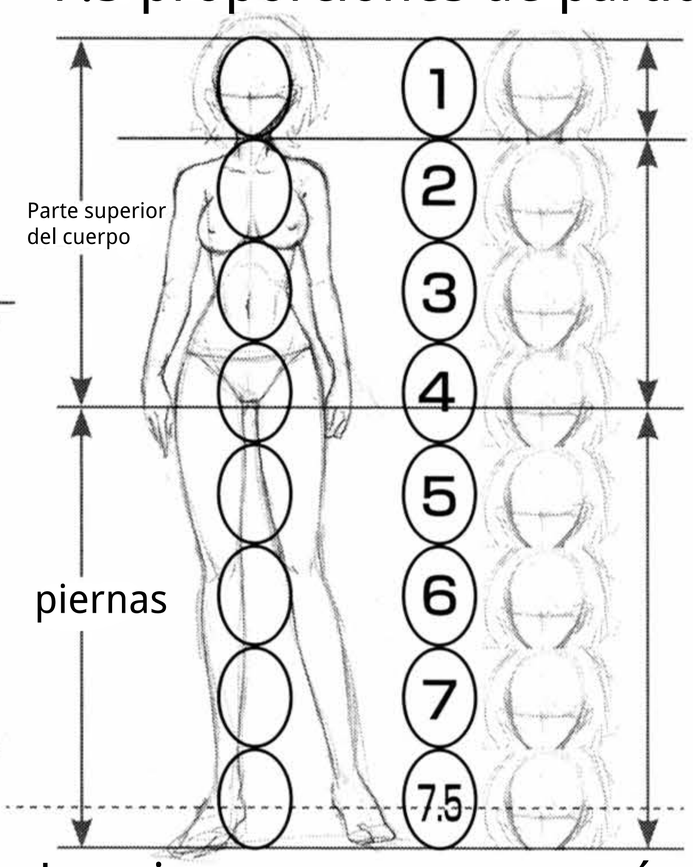
Los personajes sexys deberían tener entre 7.5 y 8 caras. En comparación con una forma de cuerpo real, haga que el cuerpo sea un poco más corto o diseñe la posición 1 de la cintura para que sea más alta.



La cabeza del cuerpo es alrededor de 2.5 minutos.

Escriba para hacer el bloque del fuselaje / costilla plana un poco corto

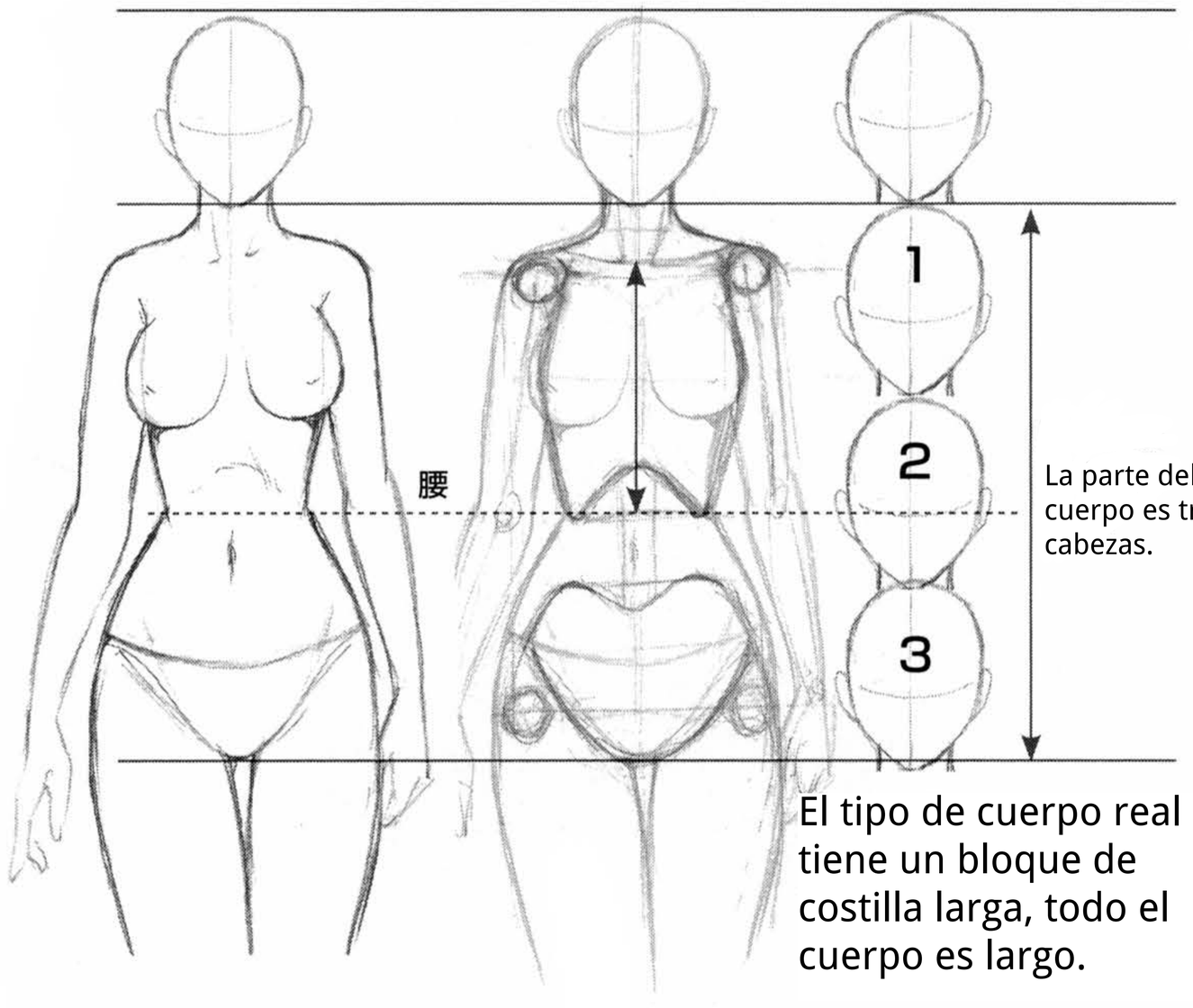
7.5 proporciones de partida



Las piernas son un poco más largas.

※ Es una filosofía (toshin) es una forma de pensar con "Todo el cuerpo, ¿cuántas cabezas?" Para todo el cuerpo, si la cabeza es grande, será "cabeza baja", como 2 cabezas y 3 cabezas. Hay 8 cabezas y 9 bolas de cabeza con modelos de cabeza pequeña. Se usa al establecer y designar caracteres.

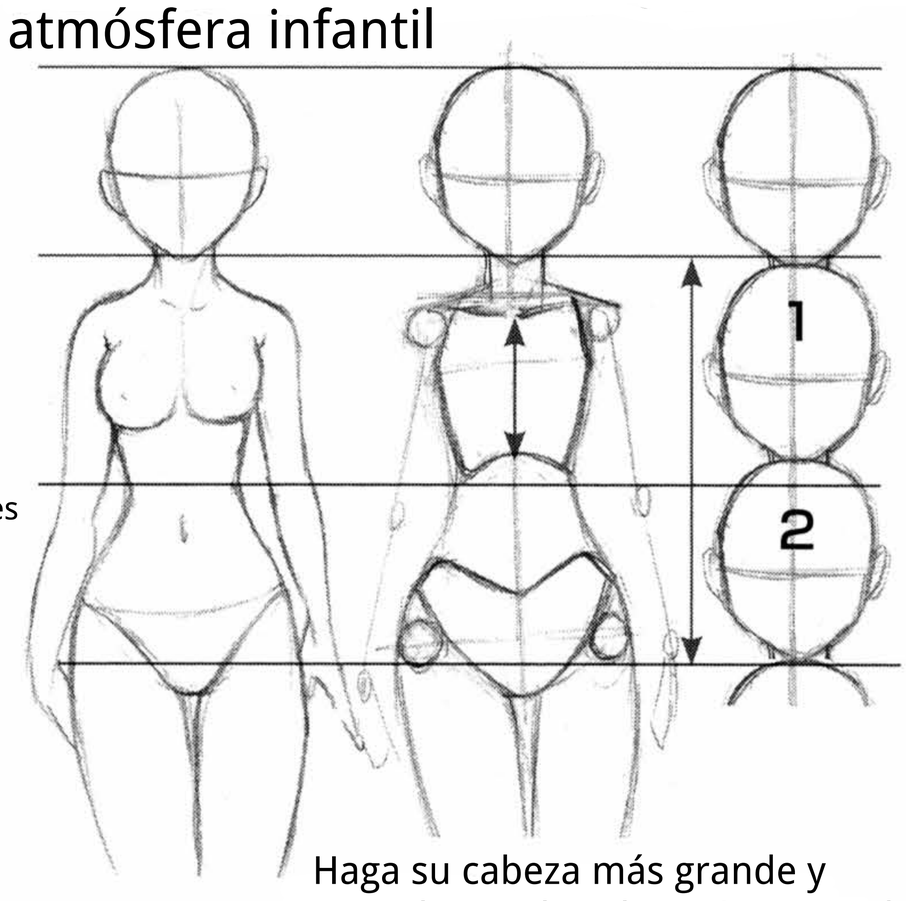
- El equilibrio realista es largo torso



El tipo de cuerpo real tiene un bloque de costilla larga, todo el cuerpo es largo.

La parte del cuerpo es tres cabezas.

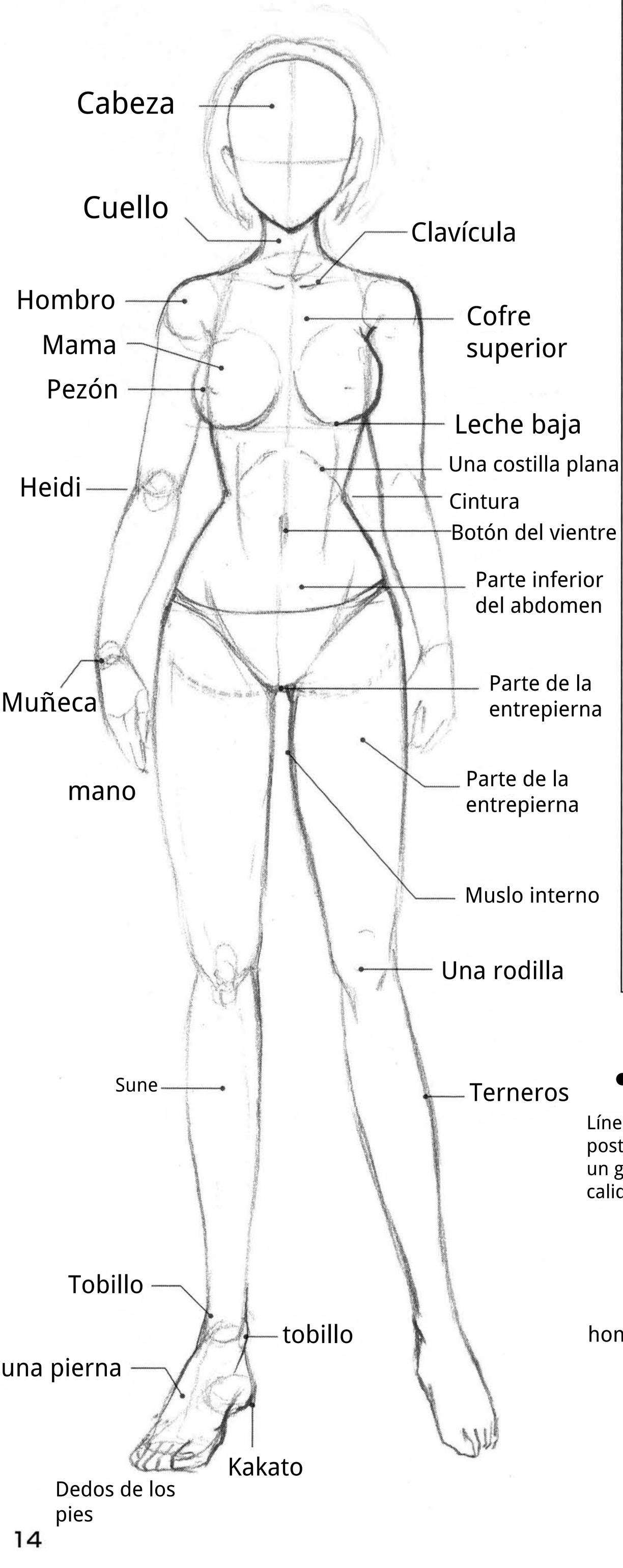
En el caso de un diseño que crea una atmósfera infantil



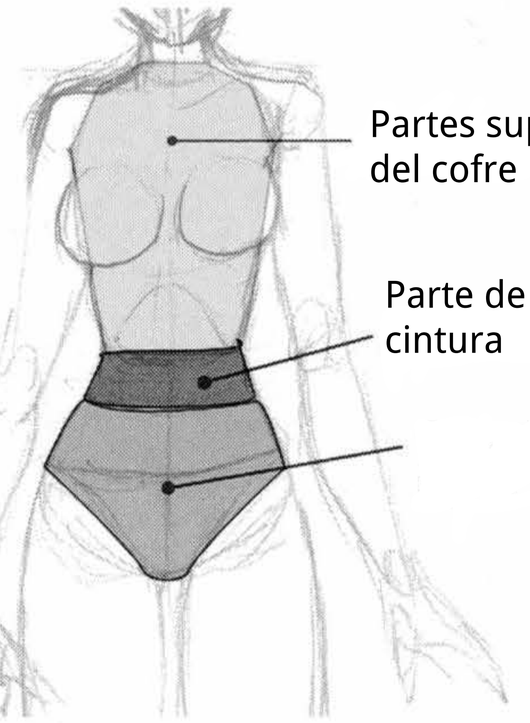
Haga su cabeza más grande y estreche sus hombros. La parte del cuerpo es aproximadamente dos cabezas.

Equilibrio de estilo del personaje sexy

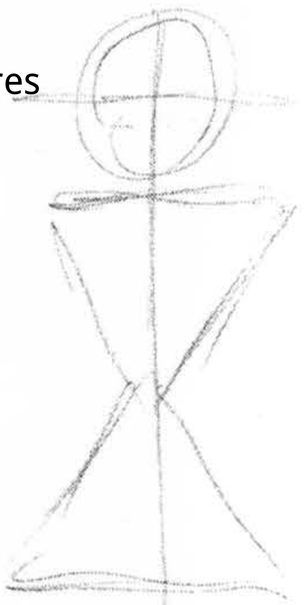
- Delantero



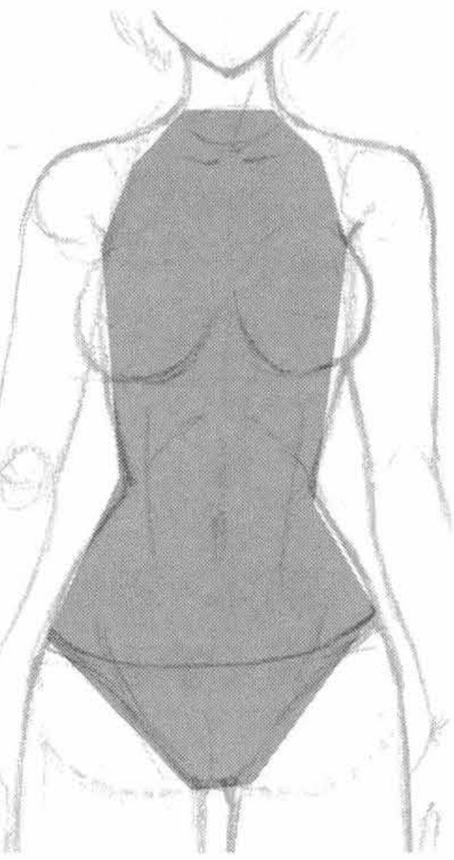
¡Comencemos con la conciencia de la longitud de las articulaciones y las partes!

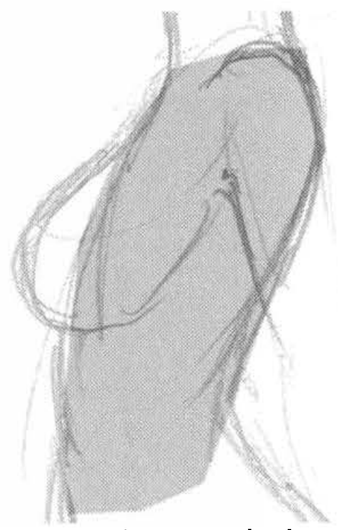


Cuando observas articulaciones y bloques, se convierte en tres partes en gran medida.



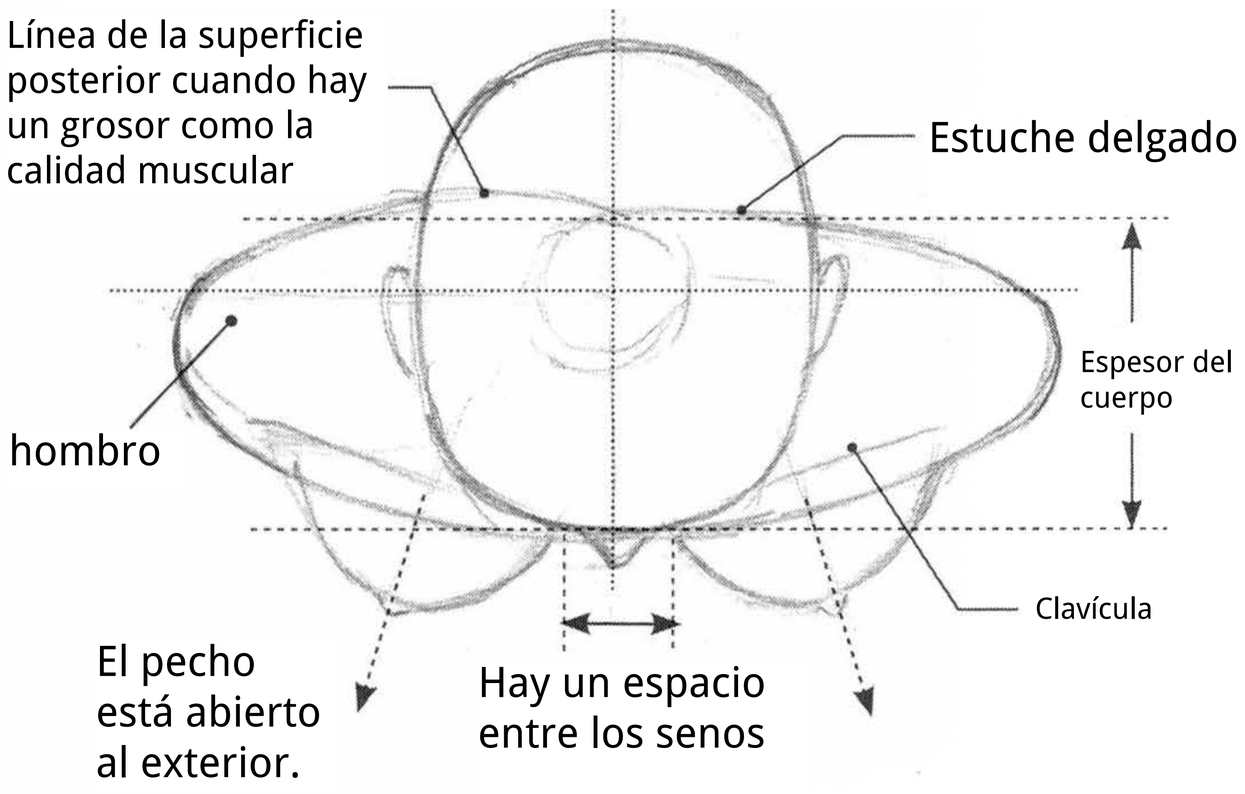
Cuerpo simple Atari. Dibujare el tamaño del cuerpo contra el tamaño de la cabeza. Vamos a dibujar una línea en el medio,que será una guía para el centro.



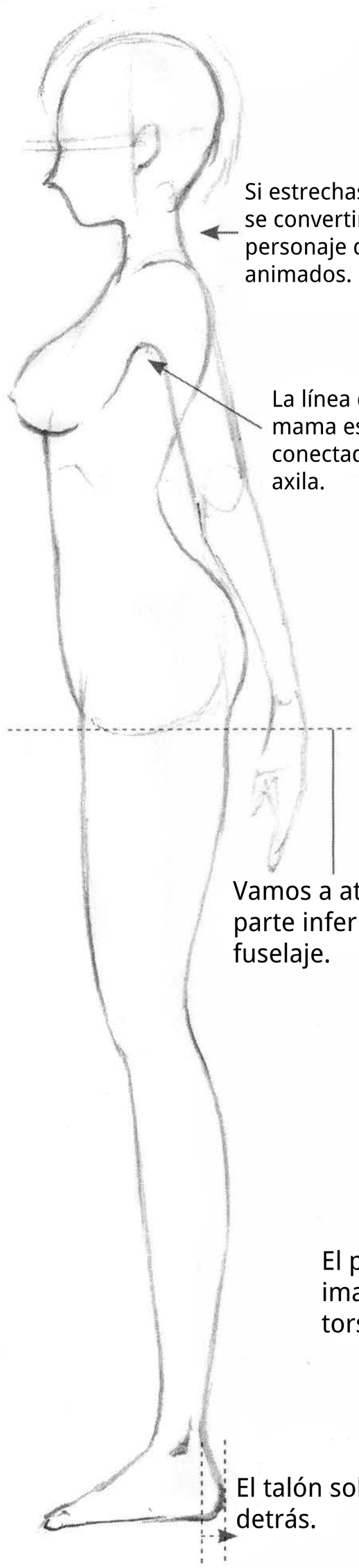


Seamos conscientes de la parte del cuerpo del fuselaje. Puse ambos hombros sobre esto, dibujo el pecho y completé el fuselaje.

- Cuando se ve desde directamente arriba



• De lado

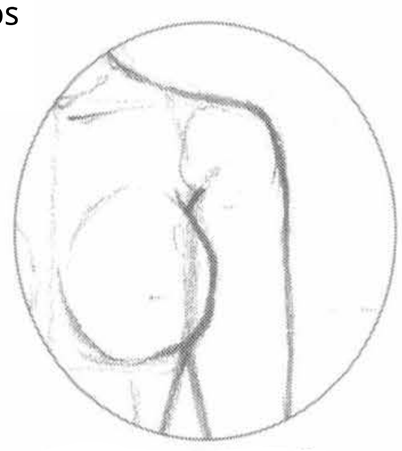


Si estrechas tu cuello se convertirá en un personaje de dibujos animados.

La línea de la mama está conectada a la axila.

Vamos a atrapar la parte inferior del fuselaje.

Un cuello dibujado de una manera real. Es grueso



La línea de la mama está conectada a la axila.

Aprendiendo de Atari

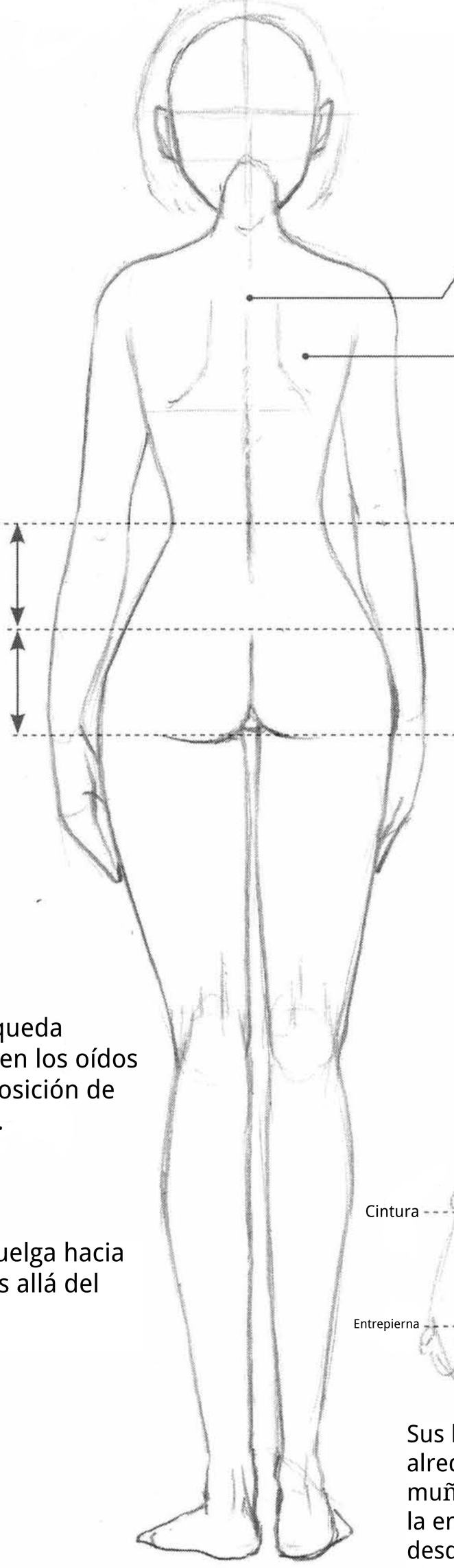
El cuello queda atrapado en los oídos hacia la posición de las orejas.

El pecho es la imagen en el torso.

La colita cuelga hacia afuera más allá del hombro.

El talón sobresale detrás.

• Volver



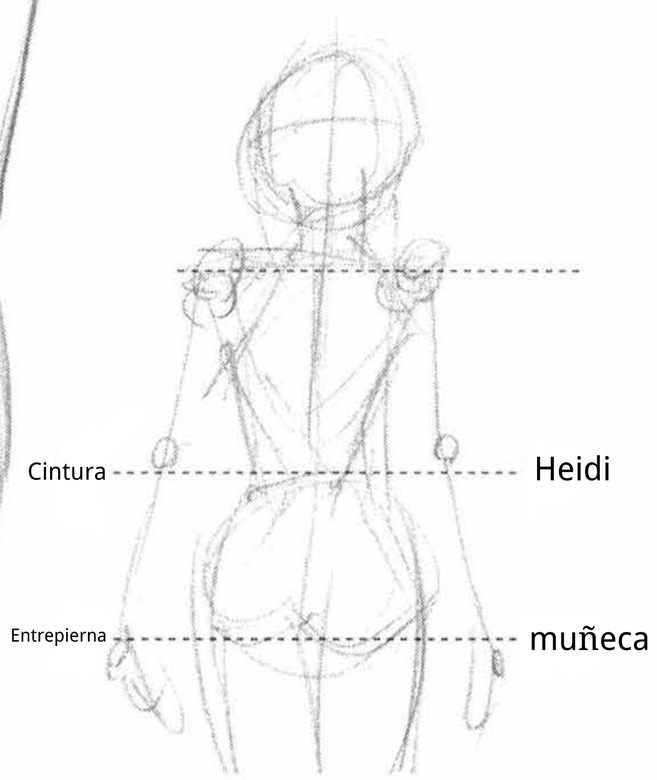
La línea de la columna vertebral no sube tanto, pero está bien dibujar

Cuchillas de hombro (Kokonetsu). Hay algunas personas que son fáciles de poner sobre la mesa y otras que no salen.

Cintura

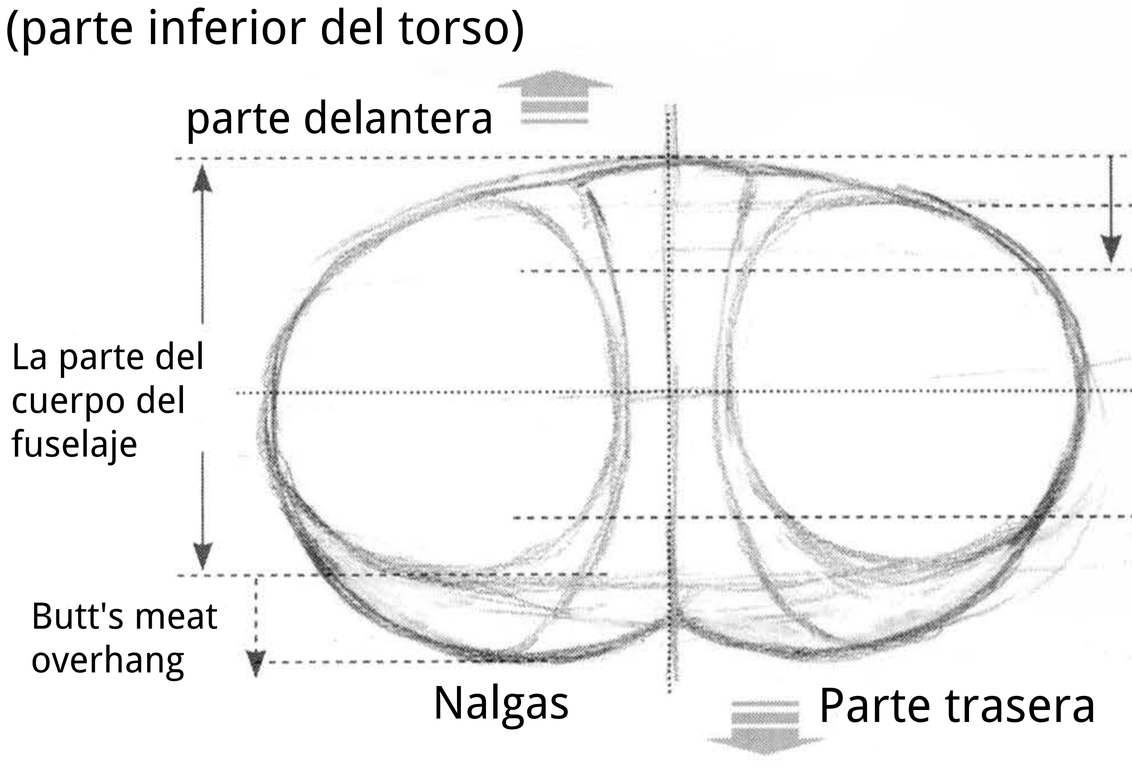
El comienzo de la línea del trasero está alrededor de la cintura y el centro de la entrepierna

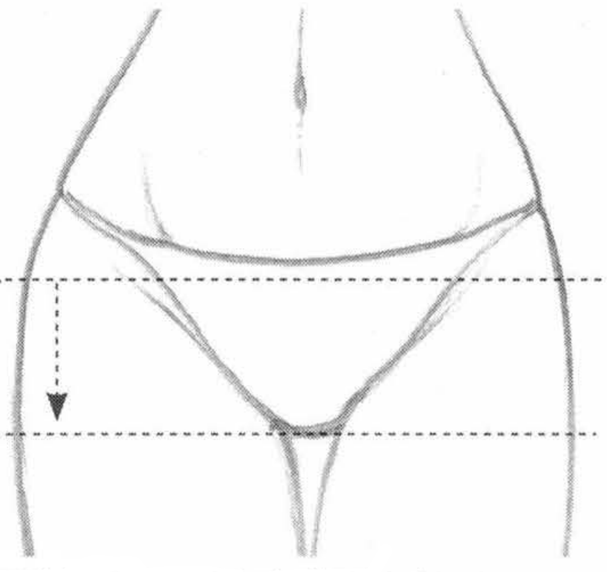
Aprendiendo de Atari



Sus hombros bajados estarán alrededor de la cintura y las muñecas estarán alrededor de la entrepierna. Los brazos son desde el hombro hasta el codo, el codo de la muñeca es más o menos la misma longitud.

• Cuando se ve directamente desde abajo (parte inferior del torso)





La parte inferior del abdomen es una superficie curva suave.

Dibujemos una pose sexy

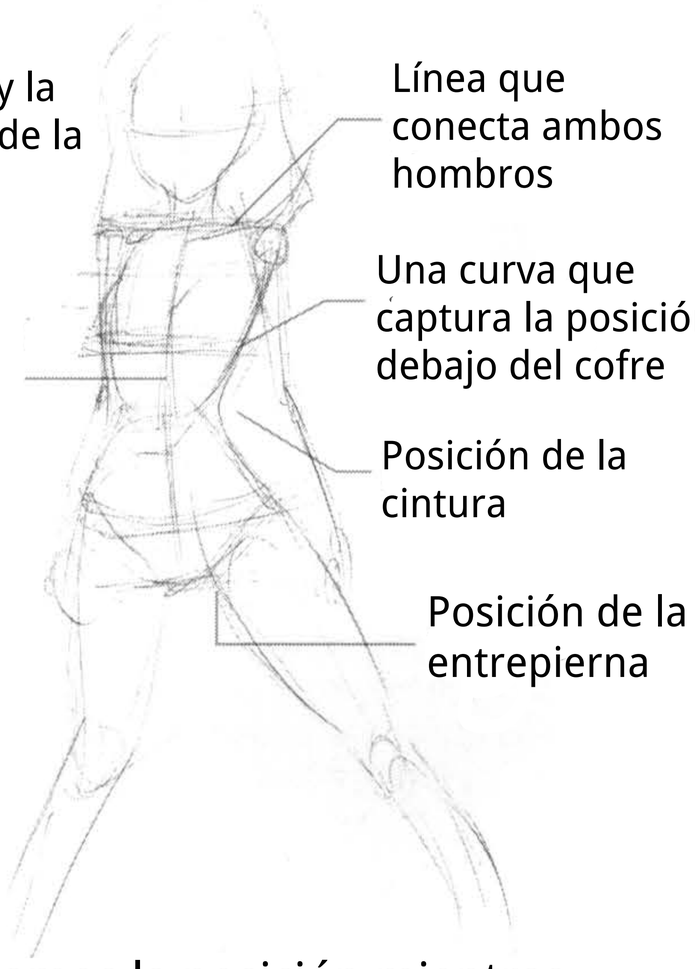
Cómo dibujar como ver cómo posar

Dibujemos una pose de pie

Pintura original

Una vez que pueda ver y dibujar, podrá dibujar desde su imagen y dibujar

Primero, veamos el procedimiento para dibujar y ver



Dibujamos la posición mientras observamos cada figura original, como el tamaño de la cabeza, el ancho de los hombros, la cintura y la longitud del torso.

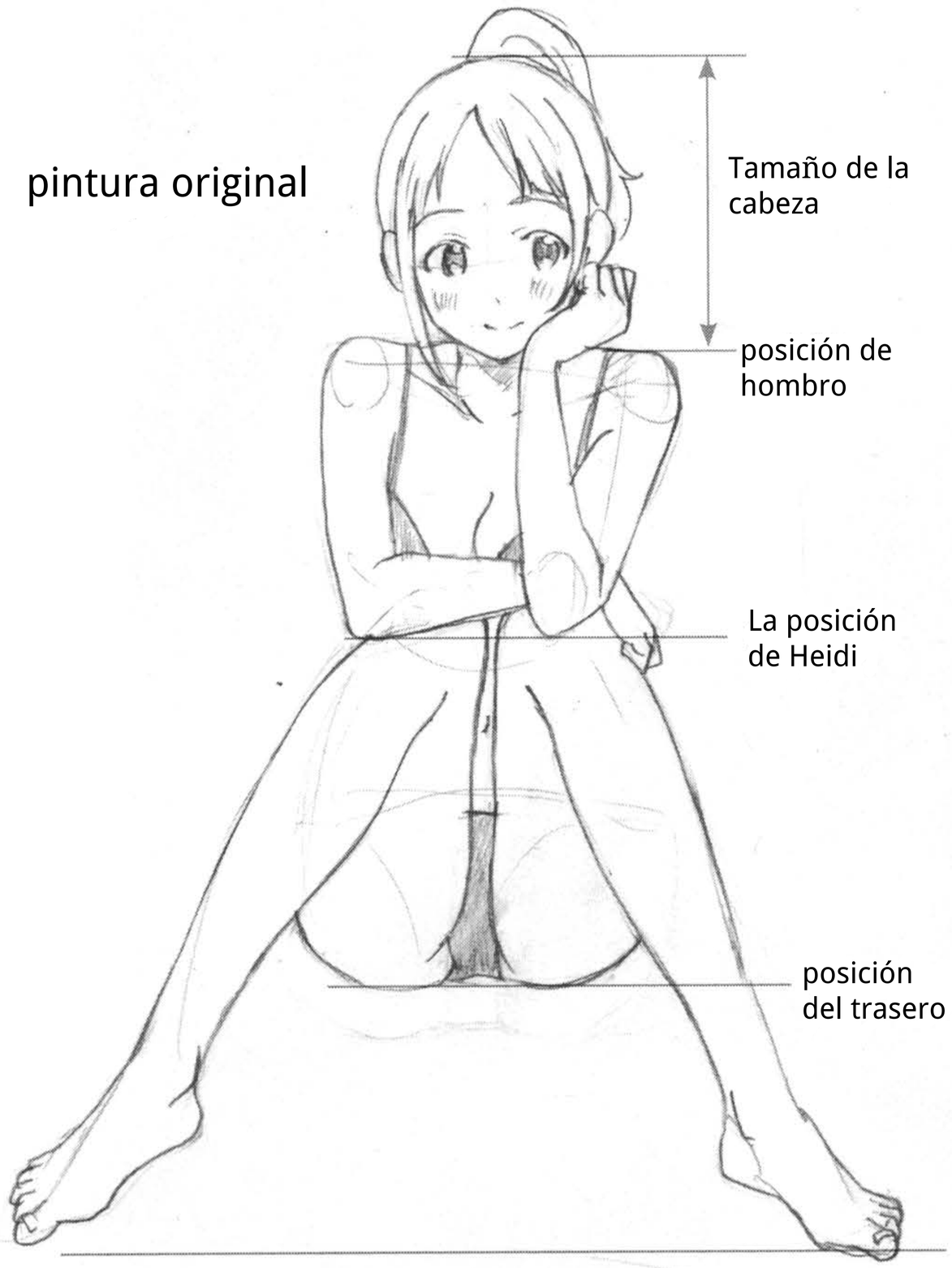
Veamos el rudo de la imagen original

Contiene una línea que conecta los hombros, una articulación del hombro, una línea central, etc. Cada línea es una línea de orientación que se dibujará en el proceso de dibujo y la línea de Atari.

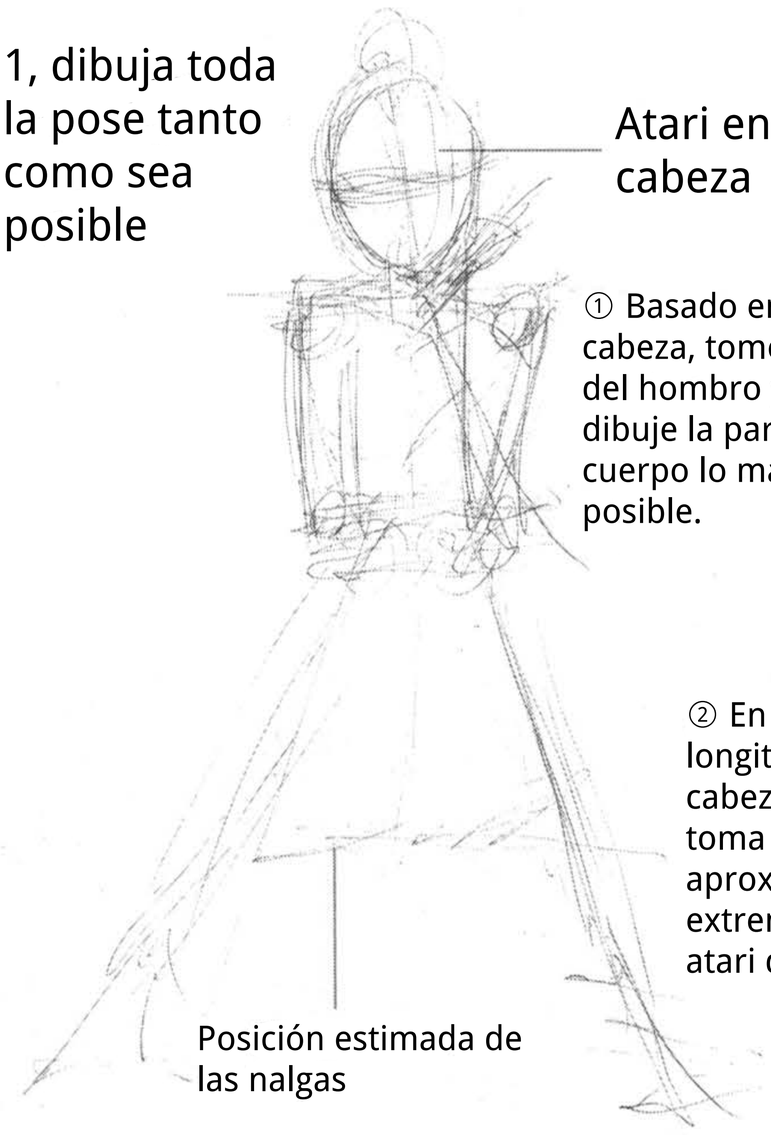
¡La mejor forma de mejorar es mirar primero

Vamos a dibujar una pose sentada

pintura original



1, dibuja toda la pose tanto como sea posible



① Basado en el Atari de la cabeza, tome la posición del hombro y el codo, dibuje la parte superior del cuerpo lo más grande posible.

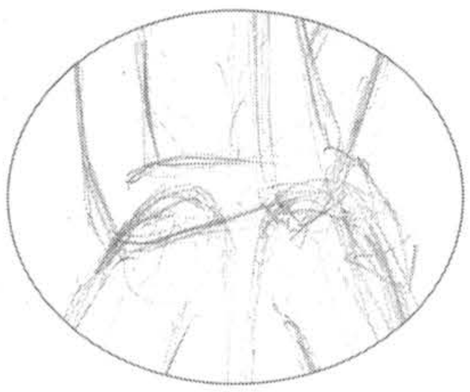
② En función de la longitud desde la cabeza hasta el seto, toma la posición aproximada del extremo y dibuja el atari de la pierna.

2. Voy a enderezar mi parte superior del cuerpo

③ Dado que la relación de posición entre la cabeza y el hombro está loco fácil en Atari, mientras mira a la imagen original, se debe dibujar primero la parte superior del cuerpo un poco educado llamar de manera particular mientras se ajusta la altura del hombro y la mandíbula. La posición de Hizi es una medida de la posición de la rodilla

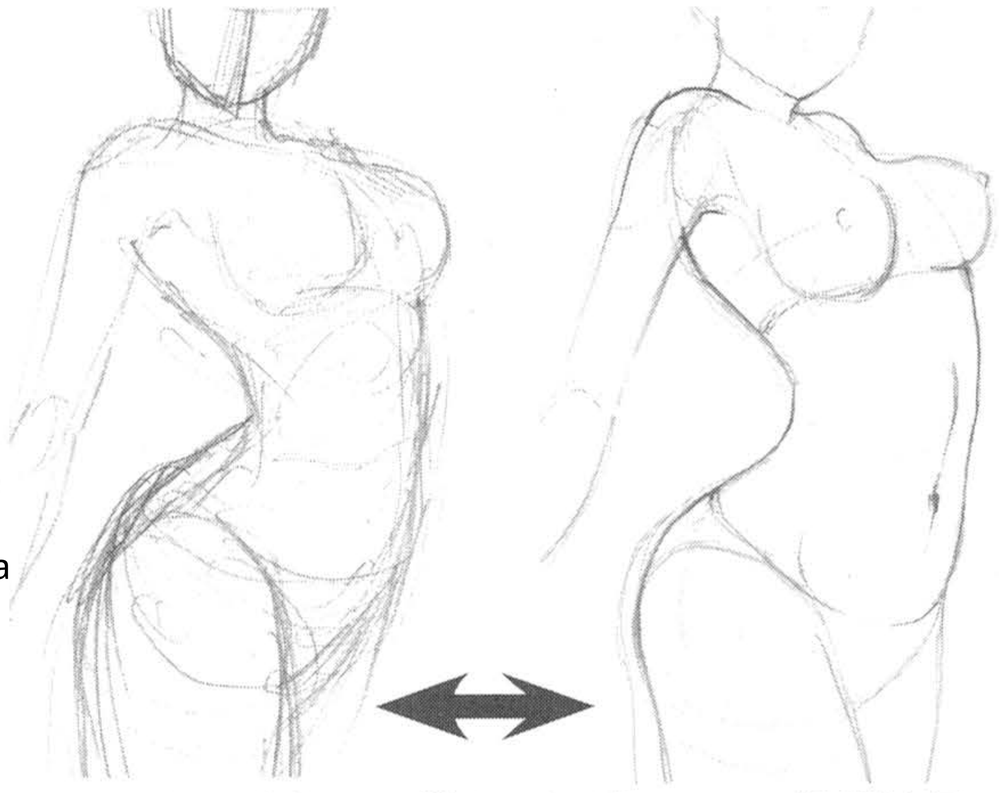
3. Dibujaré las piernas

④ En función de la longitud de la parte superior del cuerpo, toma la posición del trasero y dibuja el contorno de la pierna grande. Después de esto, ajuste la posición del extremo y dibuje los detalles.



Ambas rodillas son el punto de partida para dibujar líneas naturales de las piernas. Es una parte invisible oculta en el brazo, pero dibuja la forma y dibuja.

De acuerdo, está bien si la cara se dibuja en cualquier etapa. Dibujando fácilmente los ojos y el Atari en la etapa de desarrollo de la parte superior del cuerpo, la motivación para terminar hasta el final brotará.



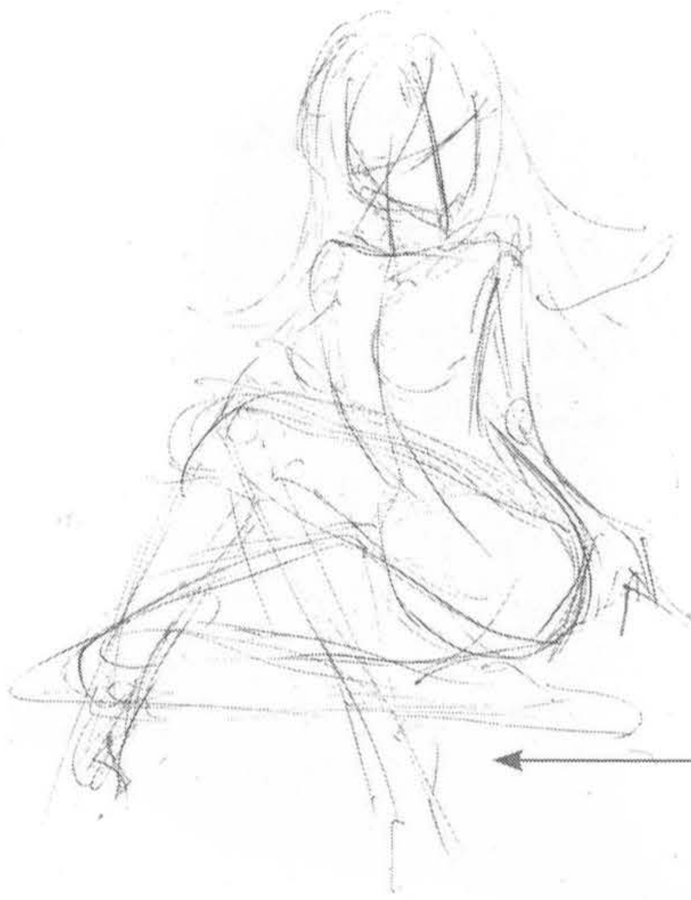
Es lo mismo cuando dibuja y pinta leyendas de lugares invisibles.

Paso para dibujar una pose

Dibujemos desde su propia imagen y dibujemos. Es importante dibujar una imagen incluso en los ojos más grandes.

① Dibujaré una imagen

Es la primera imagen áspera. Dibuje la actitud, la orientación de la cara, la pose aproximada con mucha facilidad.



② Basado en la imagen de dibujo de Atari áspera, expande la imagen mientras dibuja la imagen del cabello, el torso, las piernas y los brazos en gran tamaño

Pruebas y errores simples, como si doblar ligeramente las piernas, también se realiza en esta etapa.

③ Voy a proceder con el dibujo

Lo dibujo con conciencia de la estructura del cuerpo. Cuando no comprenda qué tipo de línea, como el accesorio de la pierna y la línea de la pierna, vamos a dibujar con referencia a las fotos del material, etc.

Referencia: Del 1 al 3, el dibujo de la propuesta de la imagen aproximada al dibujo aproximado se dibujó de un plumazo. Esta es la página correcta que terminé al traspasar en otra hoja de papel

¡Vamos a acostumbrarnos a dibujar una imagen en bruto!

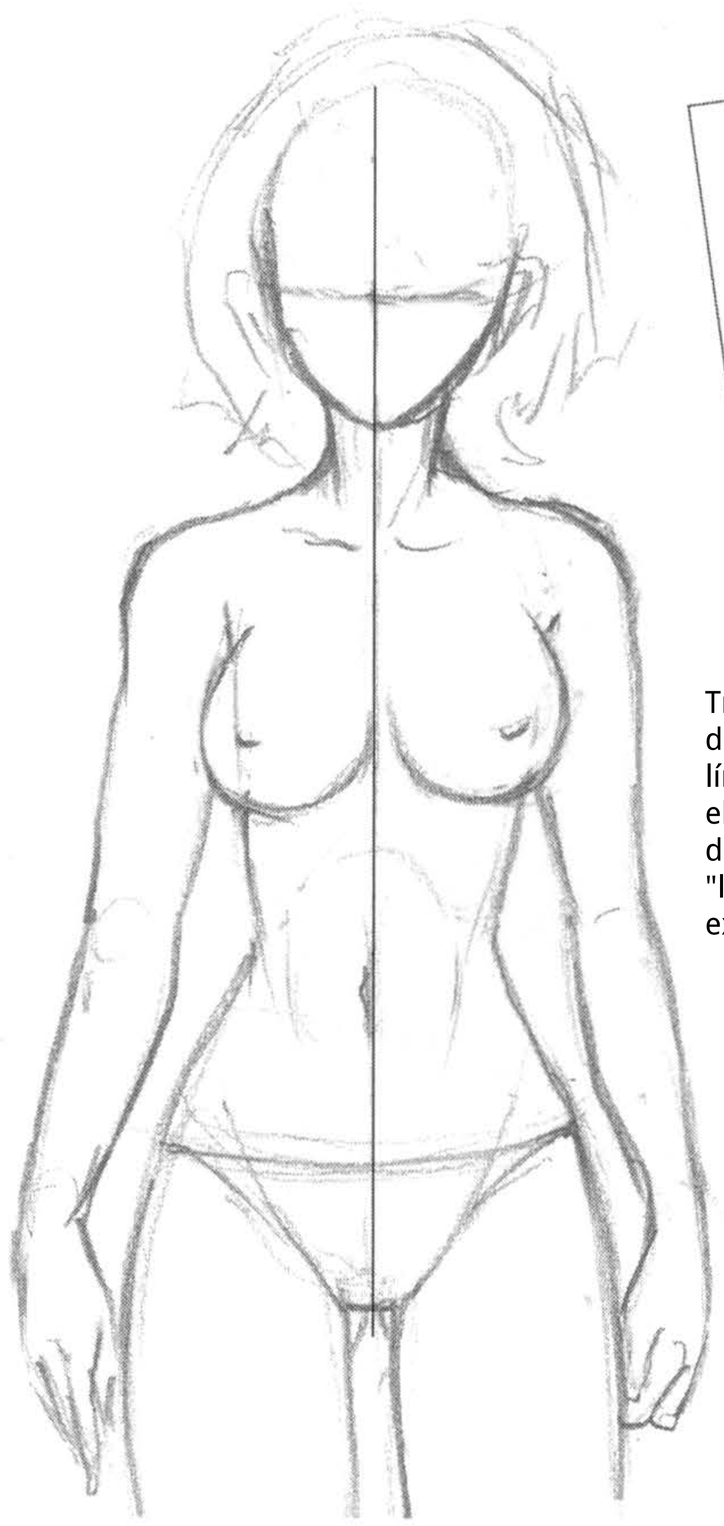
④ El resumen clínico. Dibuja una línea de refinamiento limpiamente, dibuja la cara y el cabello y completalo.

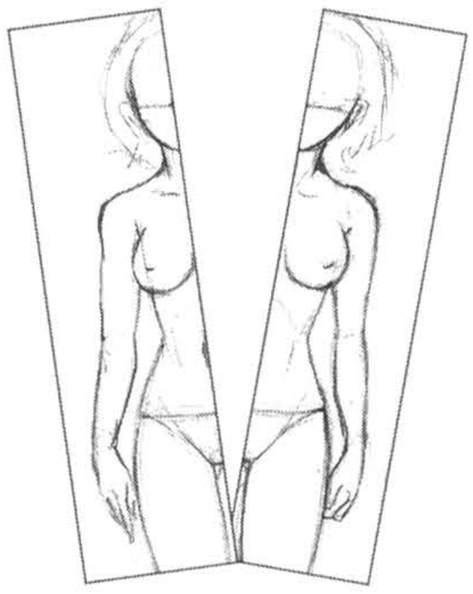
Columna

Vamos a acostumbrarnos a Atari y al boceto

"Atari" "Estimación del dibujo" es "mi propia regla" para ser visible mientras se dibuja mucho. Te conocerás mientras dibujas mientras piensas en líneas y estructuras. Esta es también una técnica de dibujo inteligente. Pensemos en el significado de la línea al mirar e imitar.

Sobre la importancia de la línea central

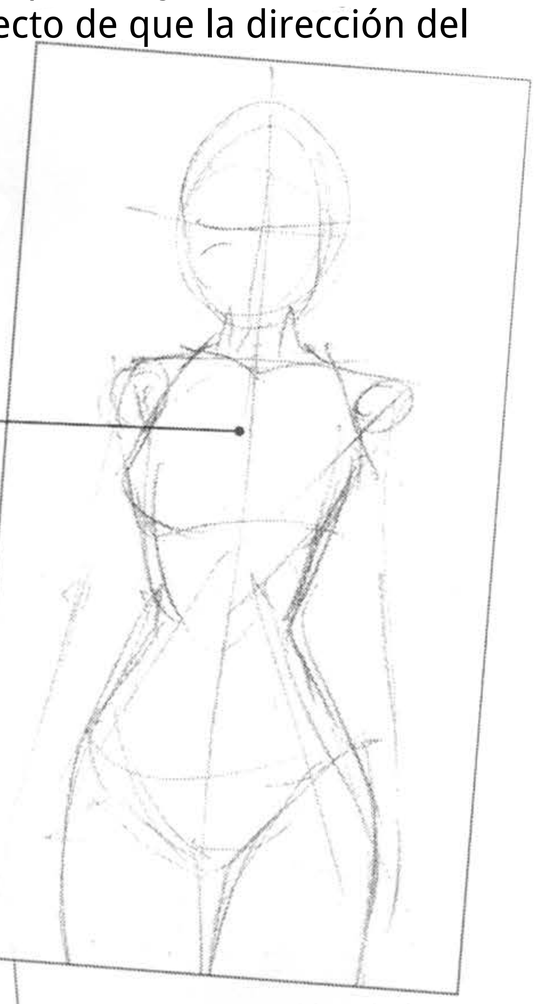




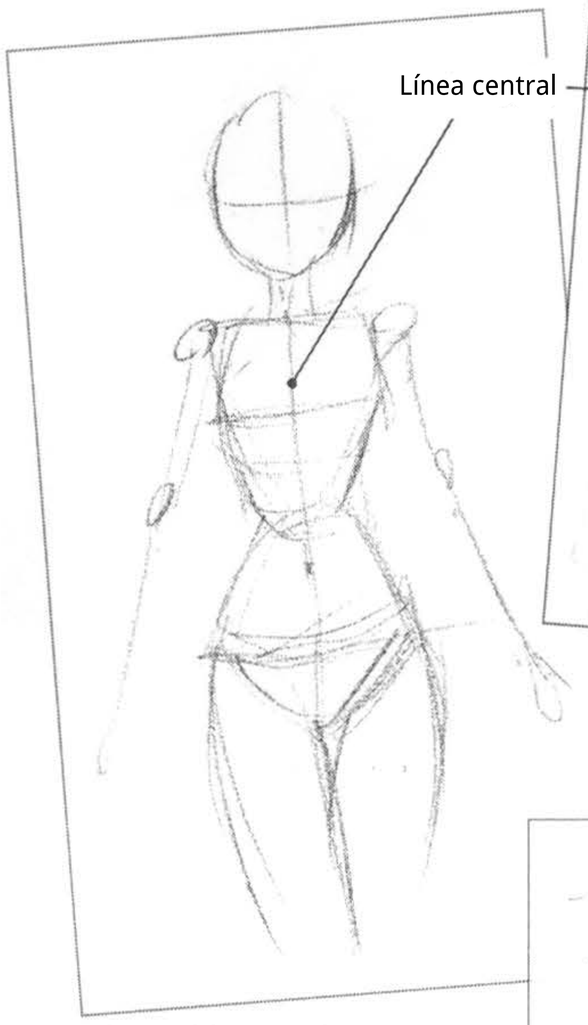
Traté de hacer dos a izquierda y derecha. De esta manera, "la línea que atraviesa la superficie, el centro de la izquierda y la derecha" a veces se denomina "la línea media (profesional)" expertamente

En Atari y dibujando, acostúmbrese a insertar una línea que pase por el centro de la cara y el cuerpo. Decidir la línea central hace que sea más fácil equilibrar la izquierda y la derecha. En la Orientación Naname, etc., hay un efecto de que la dirección del cuerpo es clara.

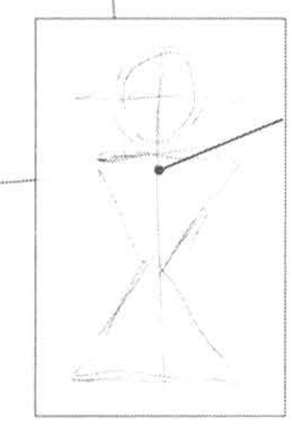
▶Áspero en pose frontal



Cosas extraídas de la silueta (estado de ánimo completo).



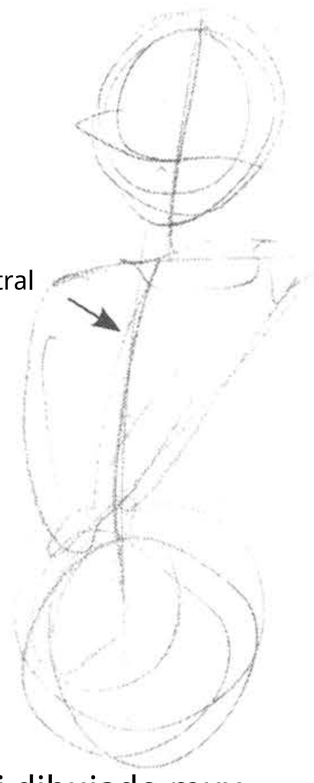
Cómo dibujar el cuerpo en forma de bloque.



Línea central

Atari del tipo de figura simple

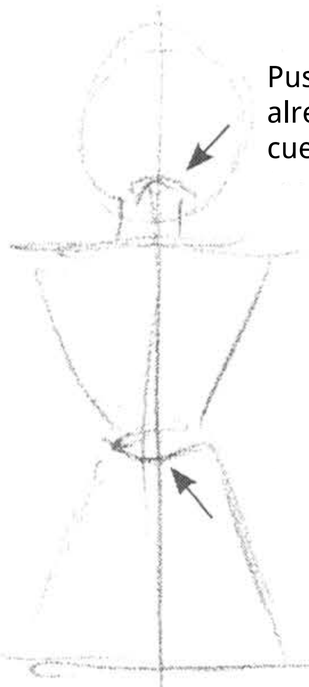
▶Diagonalmente mirando pose áspero



Atari dibujado muy fácilmente. La línea central se dibuja solo como una "guía" que puede tomar la dirección del cuerpo literalmente.

Imagen aproximada (debajo del dibujo) El tema es la ondulación del frente del cuerpo y la plenitud del cuerpo.

▶Una presentación hacia atrás áspera



Puse líneas curvas alrededor de mi cuello y cabeza.

Puse la línea de la cintura con una línea curva hacia abajo.

La parte de atrás es la línea media de la línea de la columna vertebral.

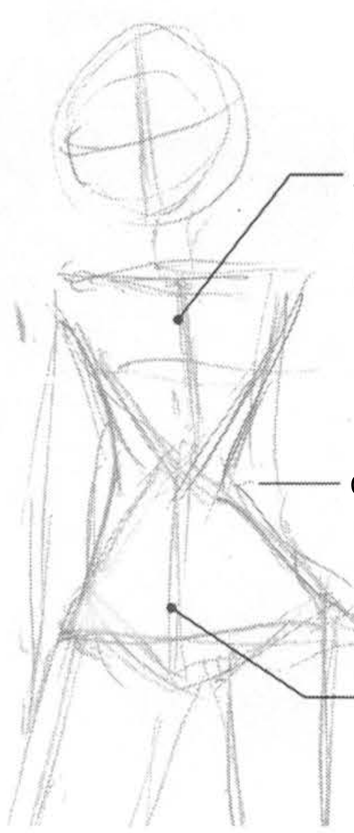
Pose imagen áspera. Al capturar en silueta + bloque, sujetadores y pantalones, etc. también se dibujan como una guía.

El grosor del cuerpo en el lado del fuselaje. Dando un efecto estereoscópico "Pose de un giro" usando una línea central y un Atari en forma de bloque

La parte superior del cuerpo está ligeramente borrosa

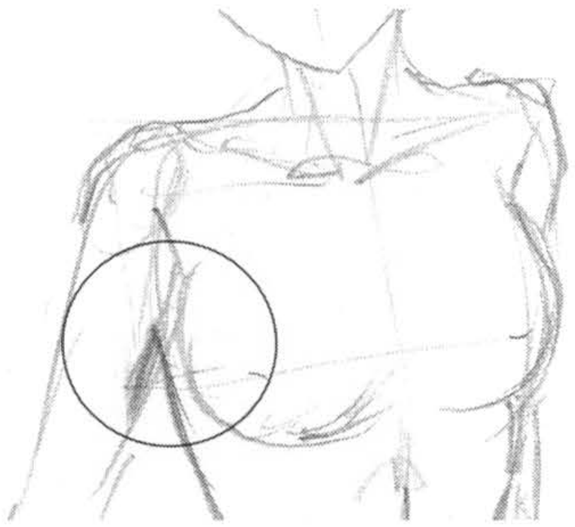
La parte lateral del fuselaje se ve ligeramente.

La cintura hasta la parte inferior está de frente.



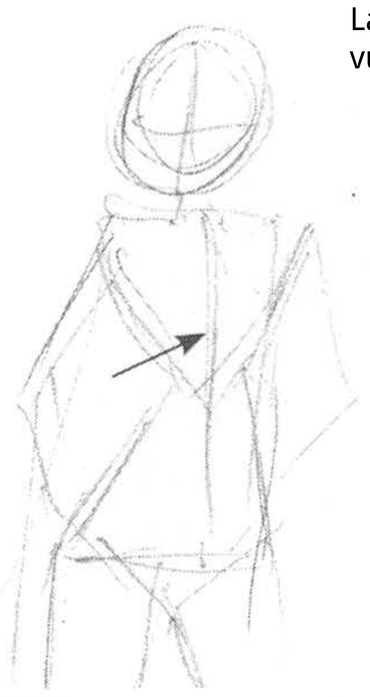
① Atari. En la parte superior del cuerpo y parte inferior del cuerpo, cambie la dirección de la línea central y tómela.

② Dibujo un rough basado en Atari. Quería hacer un movimiento, así que cambié la postura de la pierna.



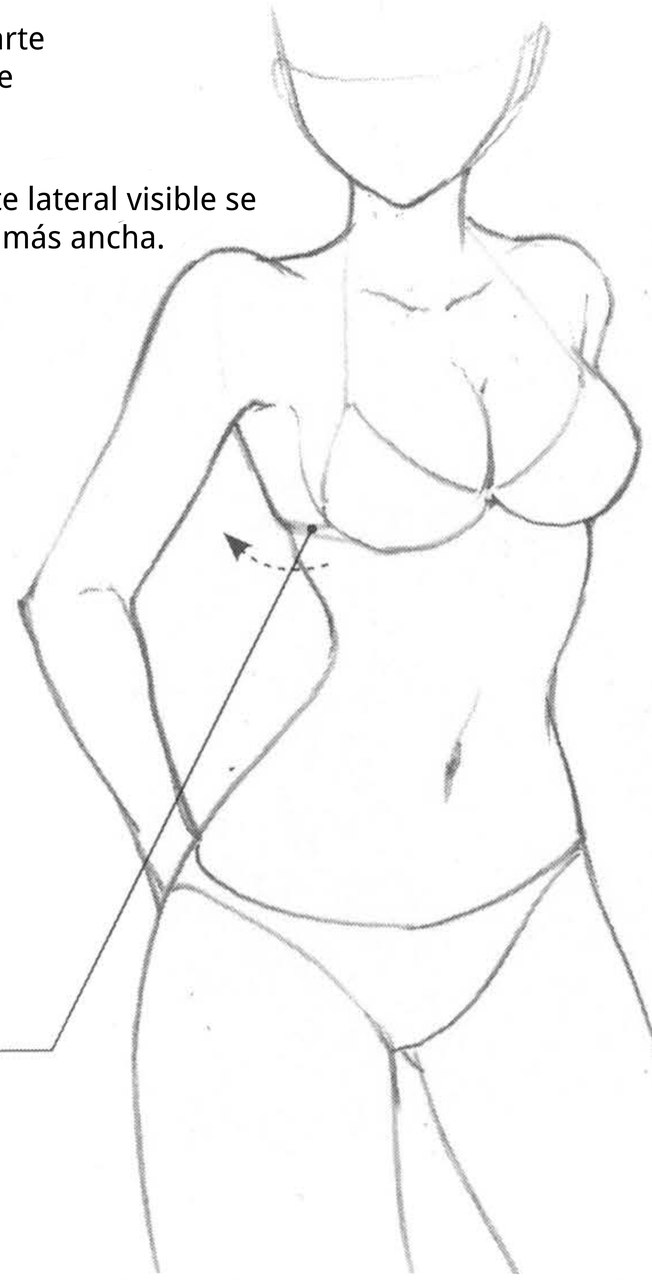
Tomemos una parte lateral en la parte de la axila. Aquí, el "espesor" del cuerpo nace.

La parte superior del cuerpo y la parte inferior del cuerpo frente a Naname (dirección Naname normal)



Sin giro, la línea central es recta.

La parte lateral visible se vuelve más ancha.



Las cuerdas del sujetador son útiles para capturar el grosor y la profundidad del cuerpo.

Frente

La parte lateral no se puede ver.

Cuando la parte lateral no se puede ver. Es casi frontal. (La inclinación del hombro da movimiento)

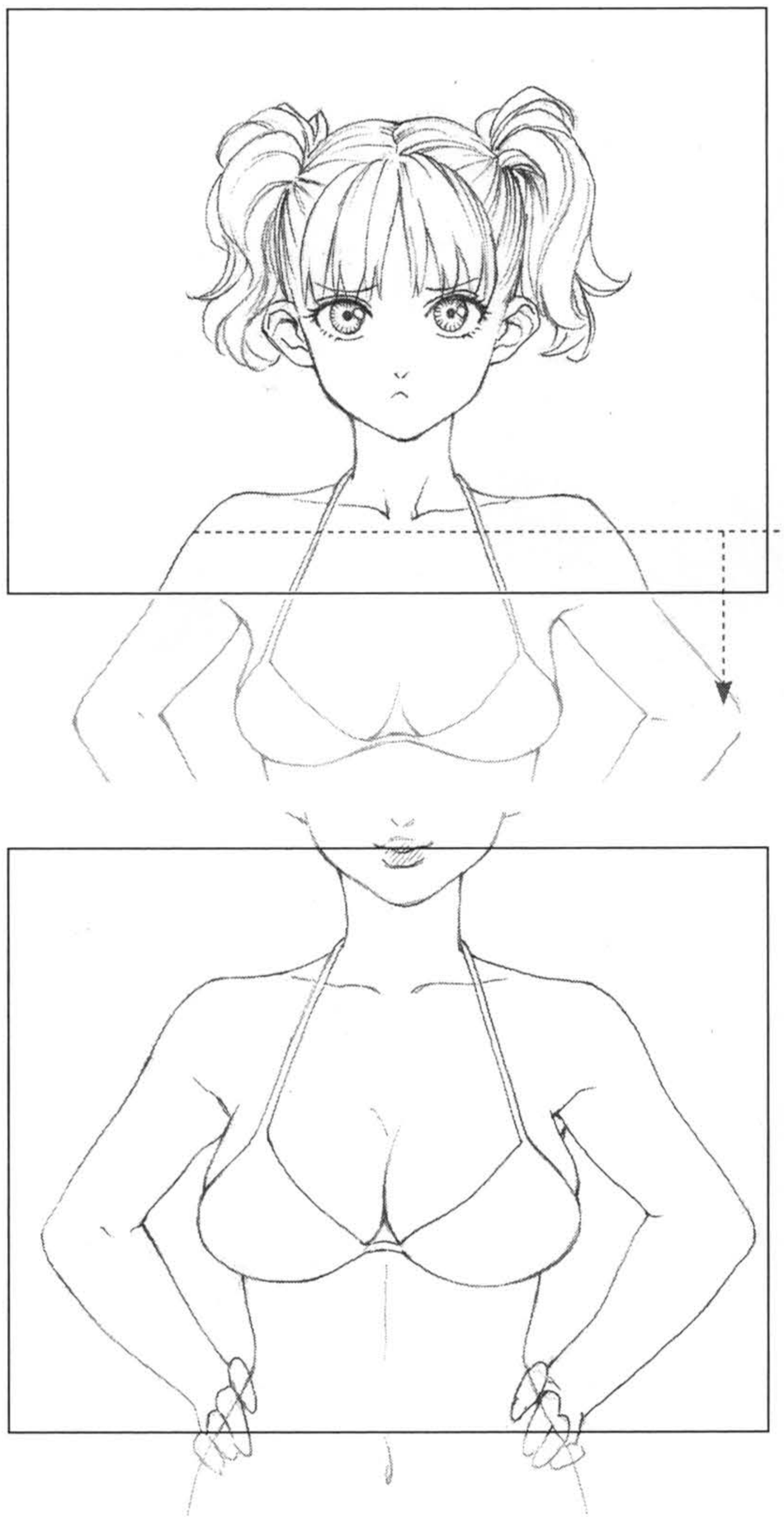
¡Si aún no lo has hecho, intenta desafiar el dibujo con la cabeza!

Acerca de Aori y Fukan

Aprendamos el truco para dibujar "Aori" de la composición mirando al personaje y "Fuchan" de la composición mirando hacia abajo.

"Fukan" en la composición del frente

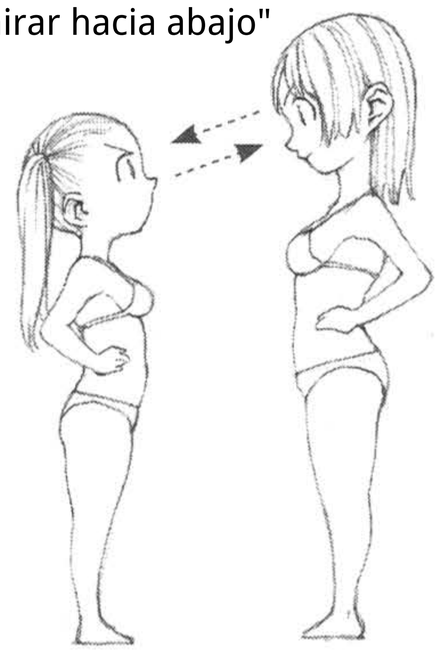
En el estado que estás mirando normalmente, incluye fukan y aori.



- Estoy mirando directamente a la cara del compañero. Este es el ángulo frontal.
- Desde el hombro hasta la parte inferior, es "mirado hacia abajo". El "ángulo normal" siempre incluye "lo que viste con Fujin".
- Vi el cofre del oponente al dibujar una mirada. Como una sensación diaria, esto es "cofre del frente", pero de hecho es fukan.

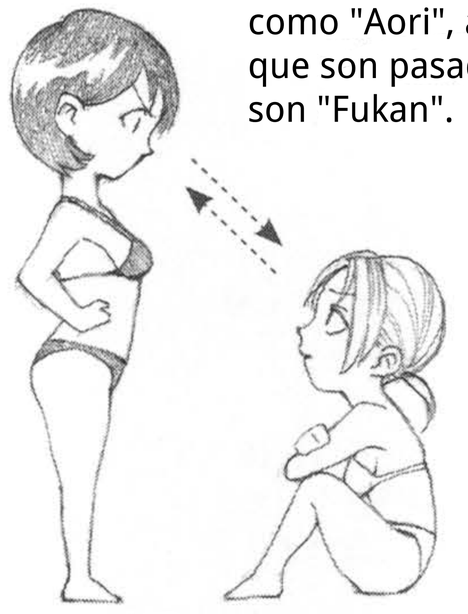
El estado que estamos viendo naturalmente, como las latas de jugo, es lo que vimos con "fukan"

Composición donde ocurre "mirar hacia arriba" o "mirar hacia abajo"



Diferencia de altura

Aquellos que son buscados son vistos como "Aori", aquellos que son pasados por alto son "Fukan".



Relación de posición cuando te levantas y te sientas

Aori y fukan vistos por pose

usualmente

Aori

Fuukan

Muchas de las poses sentadas se vuelven

Aunque toda la pose de Yayitsuni es "Fukan", el cuerpo en sí es "Aori" capturado detrás de Naname.

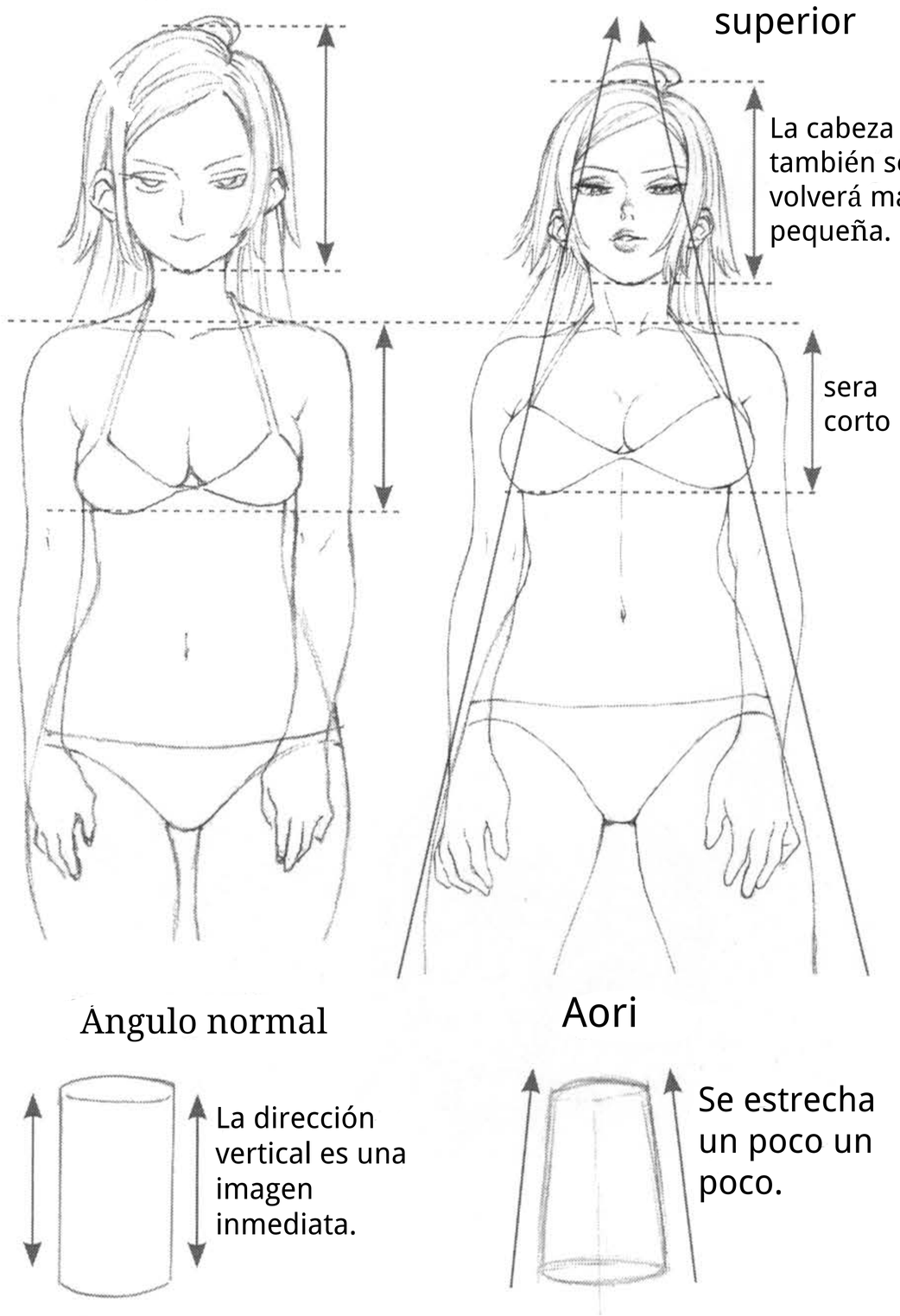
El personaje de Aori

- Frente a frente

Es una composición que busqué. Incluso con un poco de aori, el personaje se vuelve grande y digno, y la presencia se mejora dramáticamente. Siempre y cuando "Atraigas personajes, puedes usar Aori", el efecto de atracción del personaje aumenta.

Comparado con los disparos de rodilla normales ...

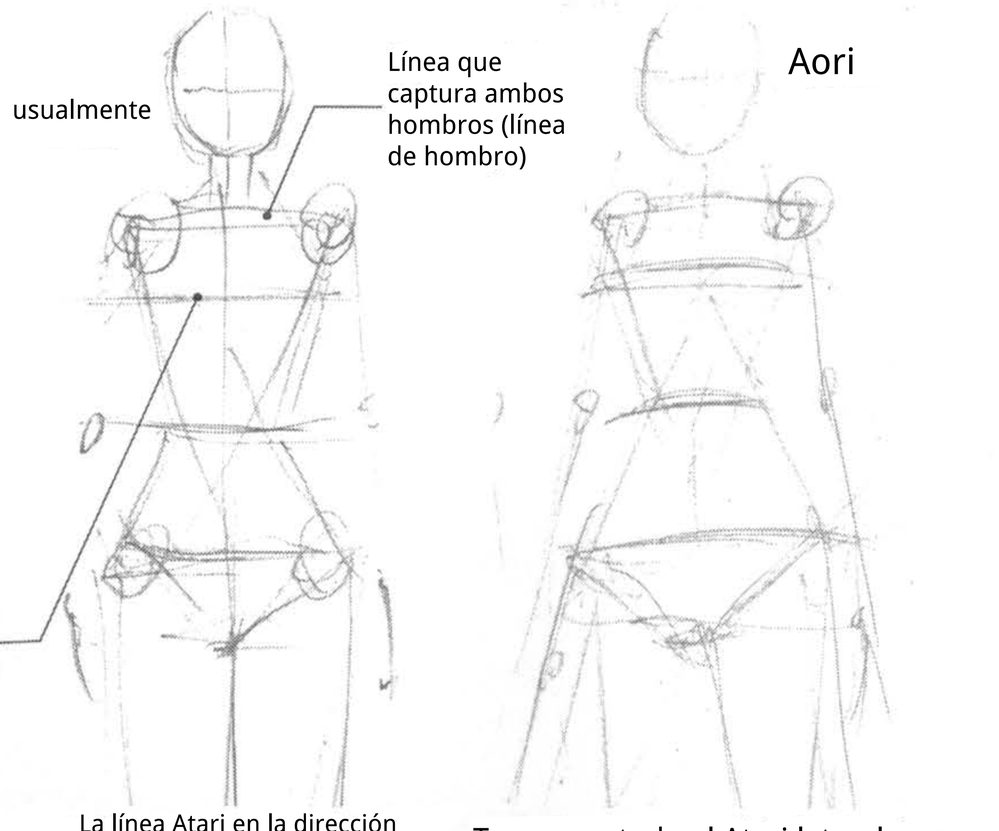
Image thinner hacia la parte superior



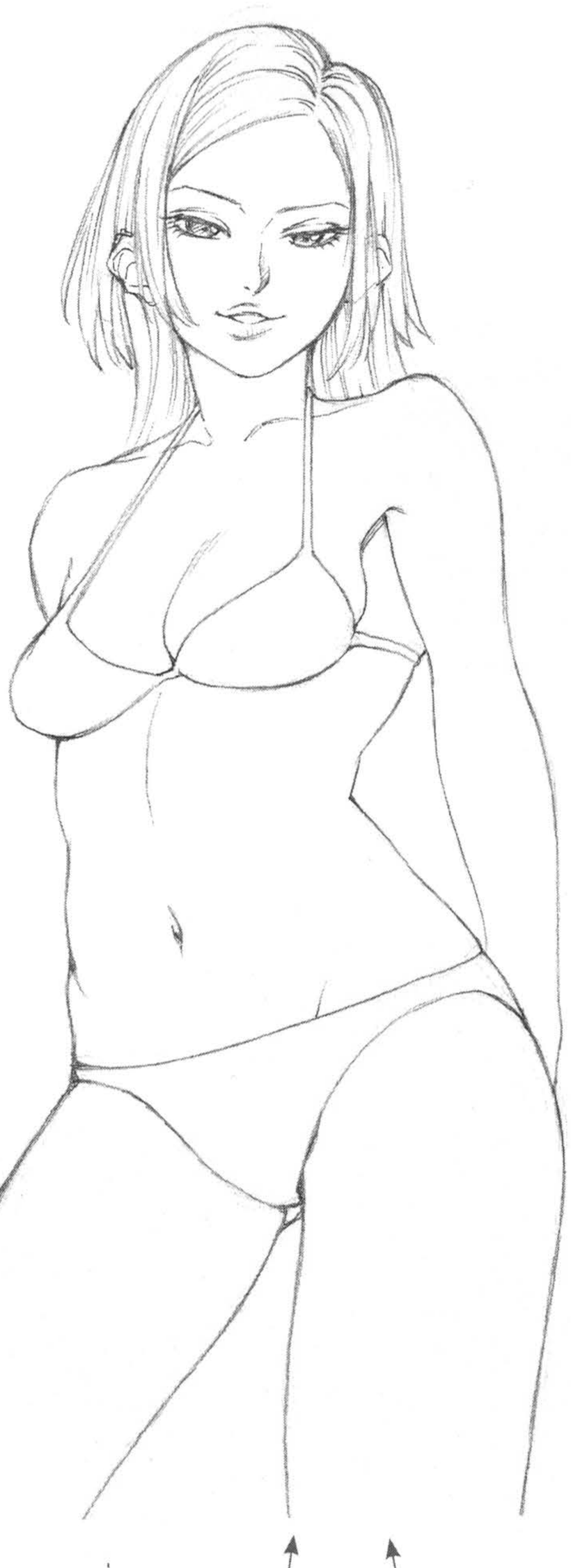
Ángulo normal

Aori

Comparemos en Atari



- Orientación Naname



Ángulo normal

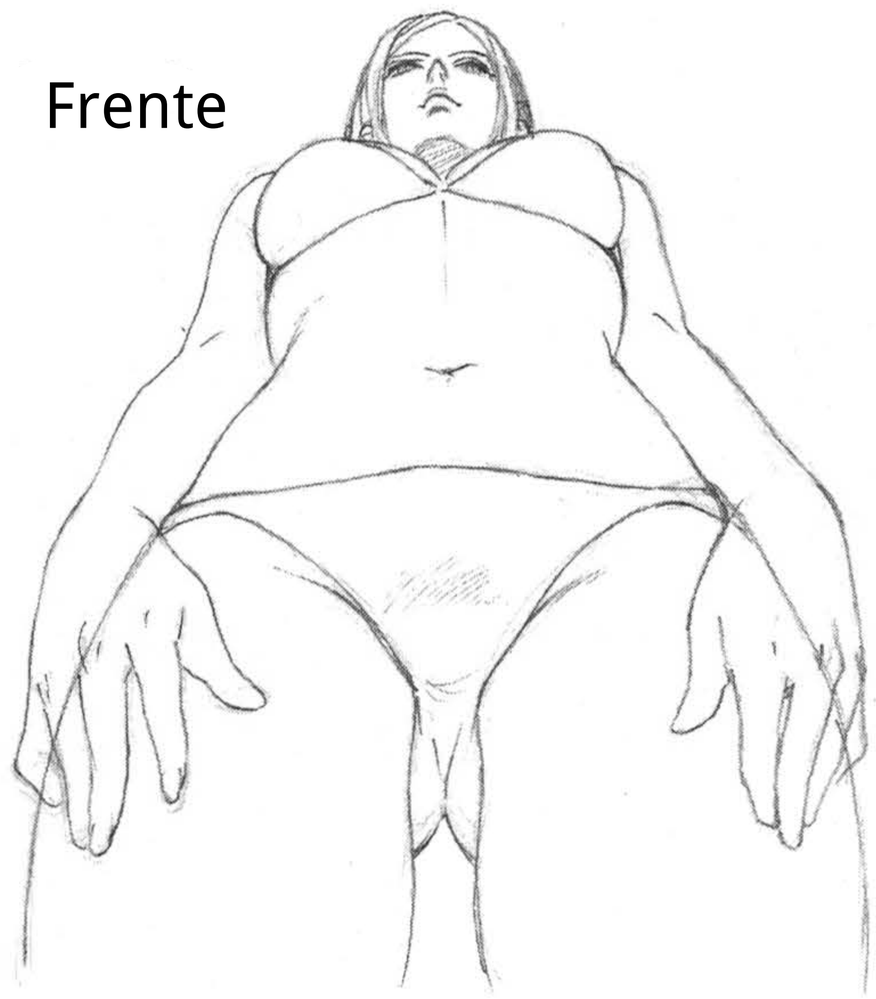
Encoja ligeramente el tronco y agrande la parte inferior del cuerpo

Ahori visto desde el pie

Miro hacia arriba desde cerca de los pies del personaje.

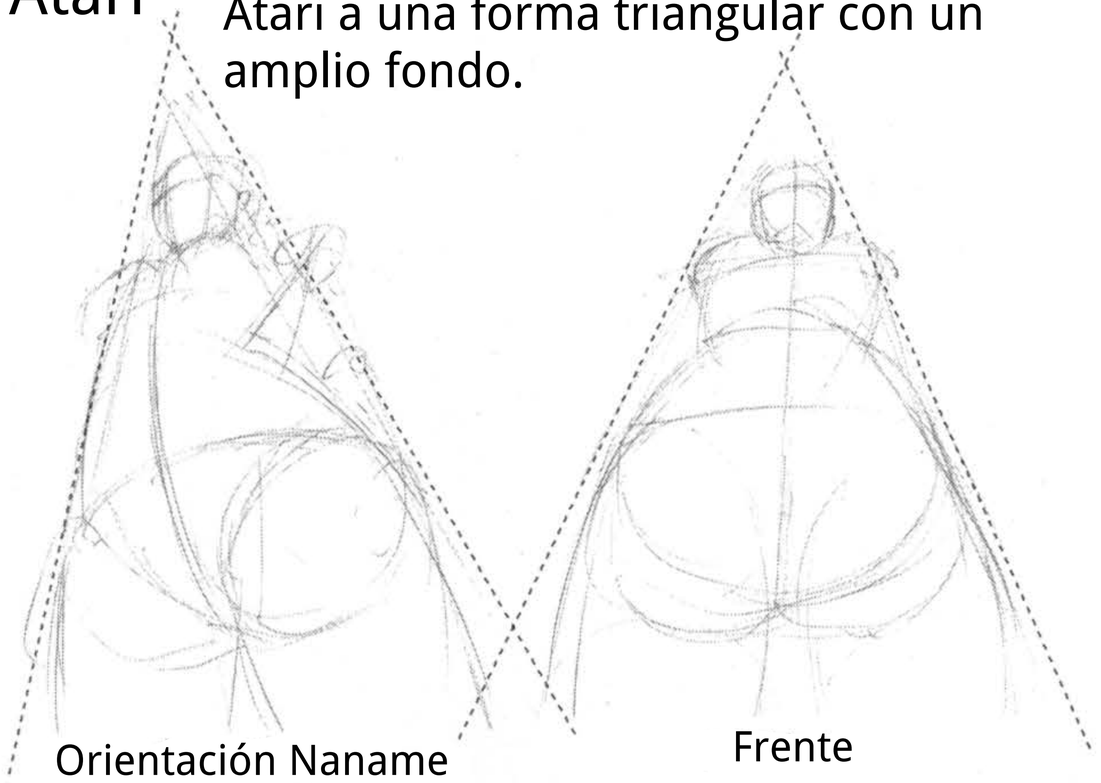
Orientación Naname

Frente



Aumenta la parte inferior y haz tu cabeza más pequeña. Llevemos el Atari a una forma triangular con un amplio fondo.

Atari

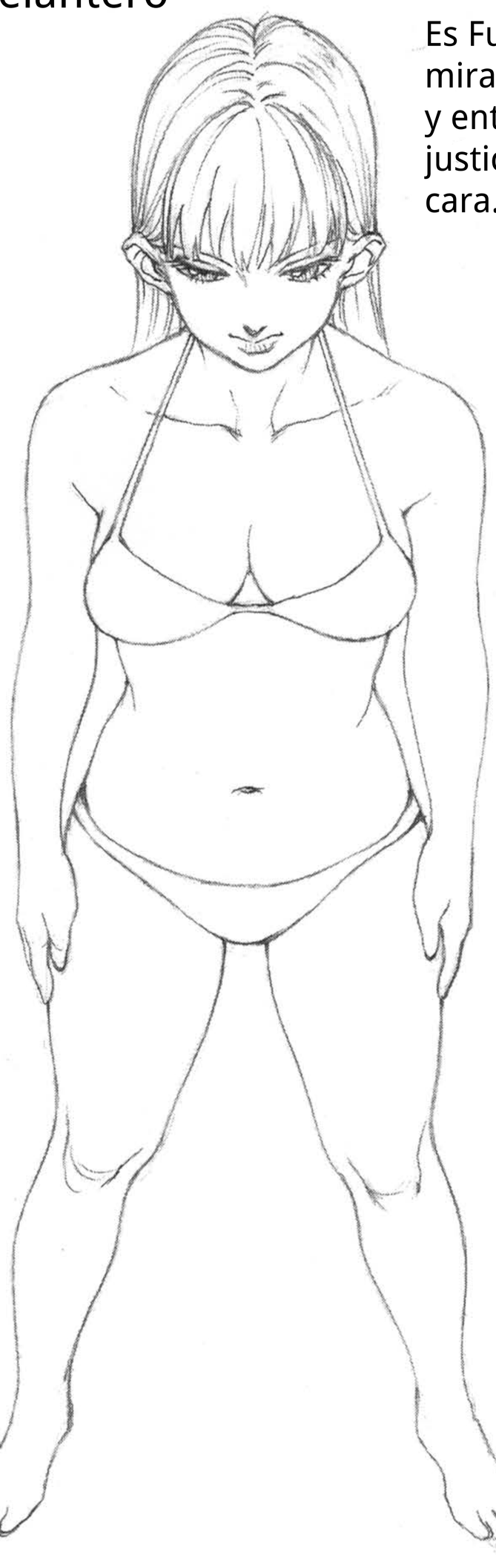


Orientación Naname

Frente

Carácter de Fuquan

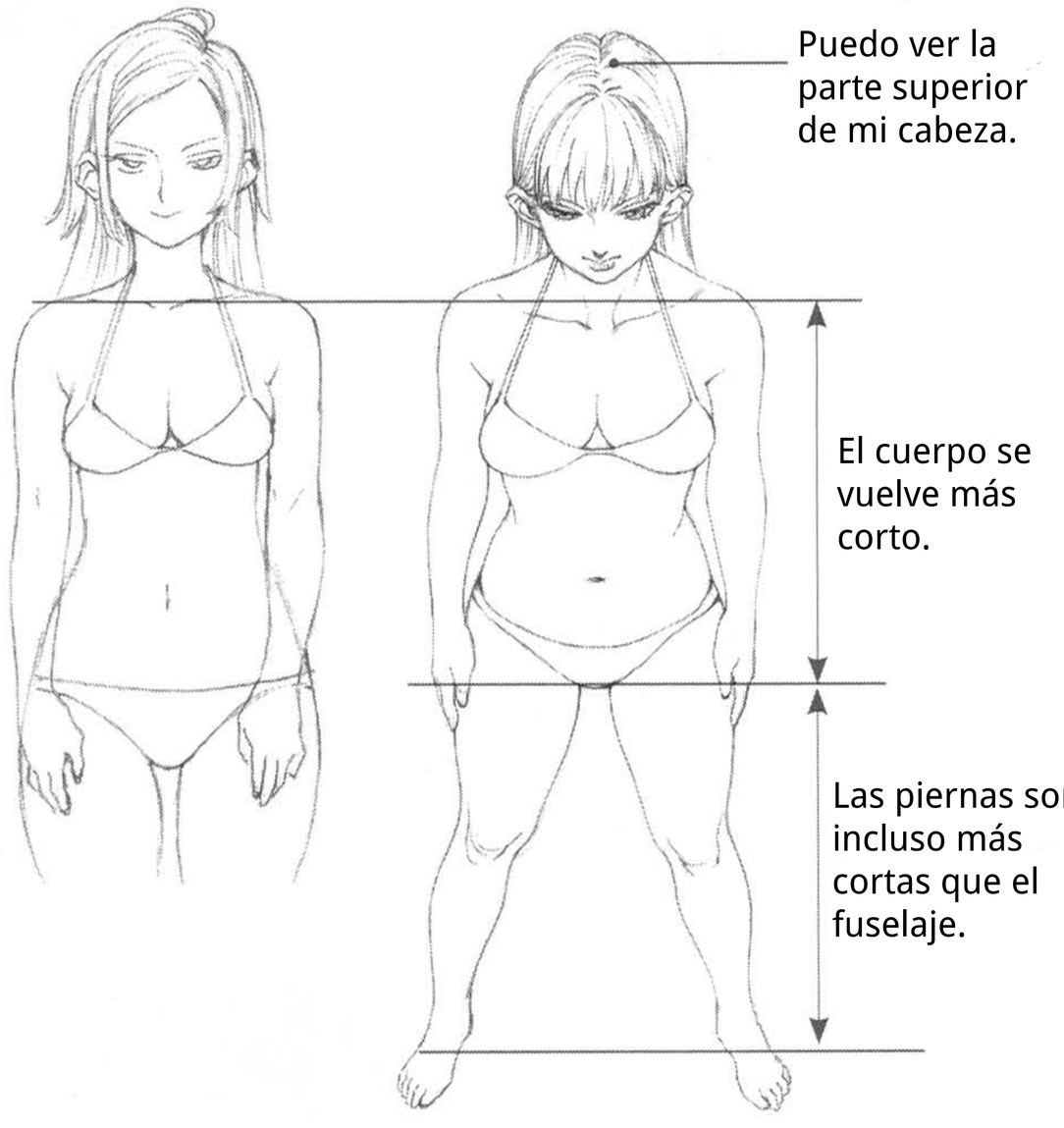
- Delantero

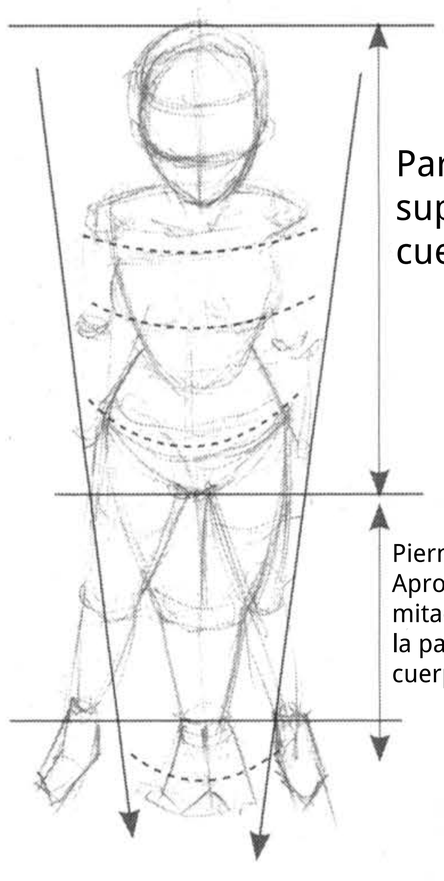


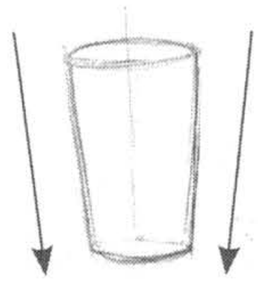
Es Fukan quien mira al frente y entiende la justicia de la cara.

Si Aori enfatiza la presencia de un personaje, Fukan es una técnica para fortalecer el impacto de los personajes.

Comparado con los disparos de rodilla normales ...

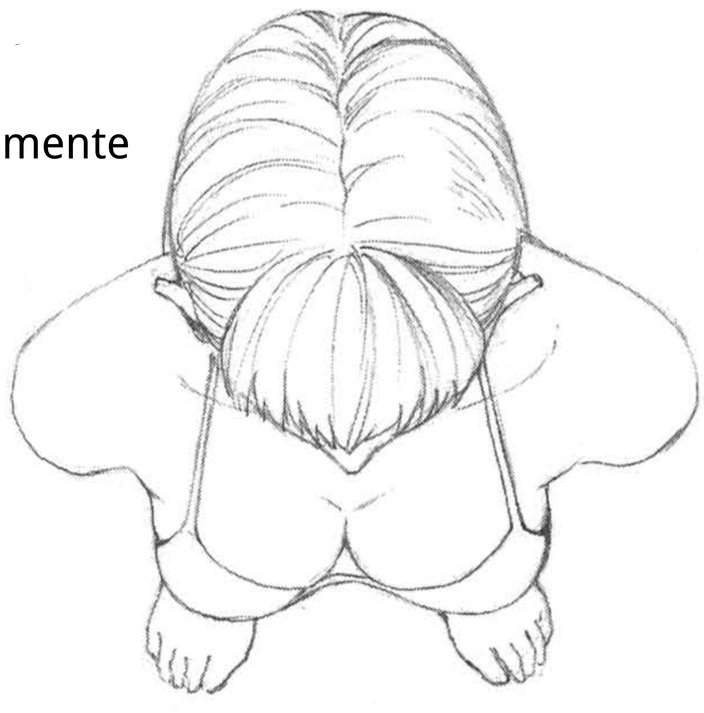






Dibujo con una sensación de apretar hacia abajo. La pose que abrió la pierna también dibuja la actitud de la imagen que las piernas ordinariamente se alinean y dibujan.

- Casi directamente arriba



Referencia: Aquellos que levantaron sus rostros mientras se agachaban.

El cuello, la clavícula, alrededor de los hombros son casi los mismos que los vistos desde arriba, lo que es una referencia para entender la estructura. La expresión facial en el cofre es una gran diferencia de shiitto directamente desde arriba (la curva se ve disminuida por la gravedad)

- Orientación Naname

Parece un ángulo a primera vista, pero es uno de los golpes representativos de Fukan. A menudo se usa como un personaje que atrae el encanto del busto.

Intenté recortar.

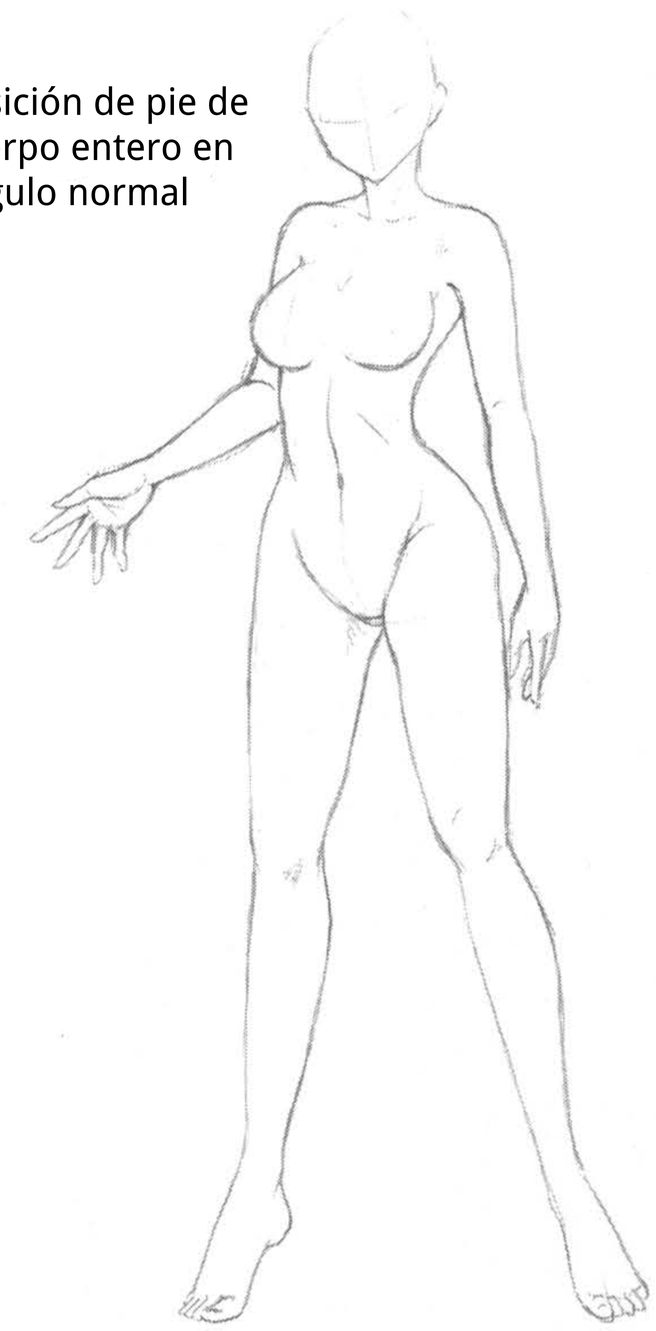
Aprendiendo de Atari

Un cuerpo real como los materiales fotográficos es más largo de lo que pensaba. Ajusta la longitud según el carácter diseñado y la dibuja (este carácter está diseñado para ser más corto).

Dibujemos la superficie curva del cuerpo conscientemente

El cuerpo de un personaje sexy es una superficie curva

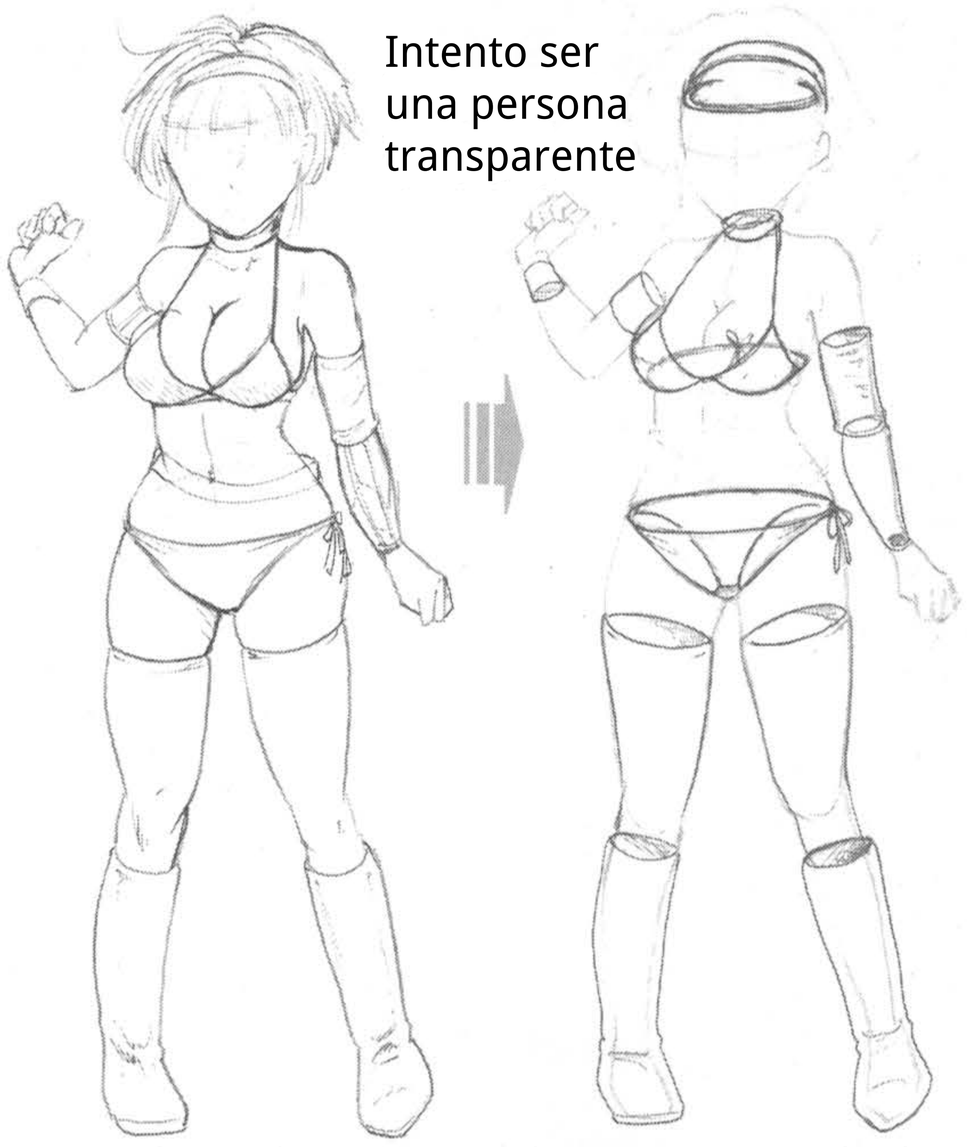
Posición de pie de cuerpo entero en ángulo normal



Cuando se dibujan bikinis (sujetador y pantalones) y anillos en ...

El brazo o dedo que das se convierte en una curva de acuerdo con la dirección.

Intento ser una persona transparente



Disfraces y decoraciones vestidas en sus cuerpos están a lo largo de la superficie curva del cuerpo. Además, está hecho en la superficie curva del cuerpo tal como está.

Vamos a atrapar la superficie curva del cuerpo. Al dibujar sujetador y pantalones de simple traje de baño (bikini), nace la sensación corporal y la presencia del co-personaje de una mujer se vuelve más fuerte.

Brazos inferiores, torso, piernas, todos giran hacia abajo curvas.

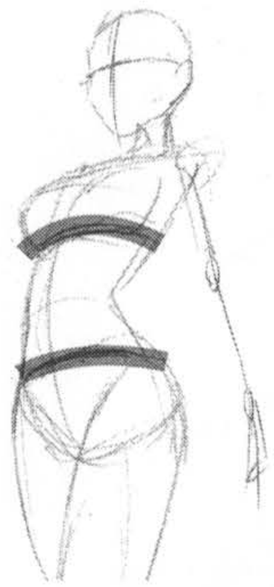
¡Si eres consciente de la superficie curva, puedes agarrar el sólido!

Aspecto 3D y dibujo por bikini

La curva de Atari que generalmente se utiliza como guía para el dibujo del ángulo es una línea del sostén debajo del busto (parte inferior del seno) y la boca del pantalón. Miremos hacia abajo.

El lado (profundidad) es claro.

Sujetador y pantalones dibujan objetos que capturan la tridimensional (profundidad) y la orientación (ángulo) del cuerpo.



Tome atari con una curva inclinada hacia arriba.

Hay líneas de pantalones de bikini sexy con menos tela, que no se puede curvar hacia arriba, incluso en la inclinación. Corta la curva de Atari para organizar la línea con la imagen.

Es una curva con orientación hacia abajo.

- En caso de espalda (dibujo aproximado)

Aori ... Estoy hacia arriba ... Normal ... hacia abajo De manera similar, el sostén se pega como aori. Puedo captar el sabor.

Línea curva vista en bikini Shimashima

Orientación Naname

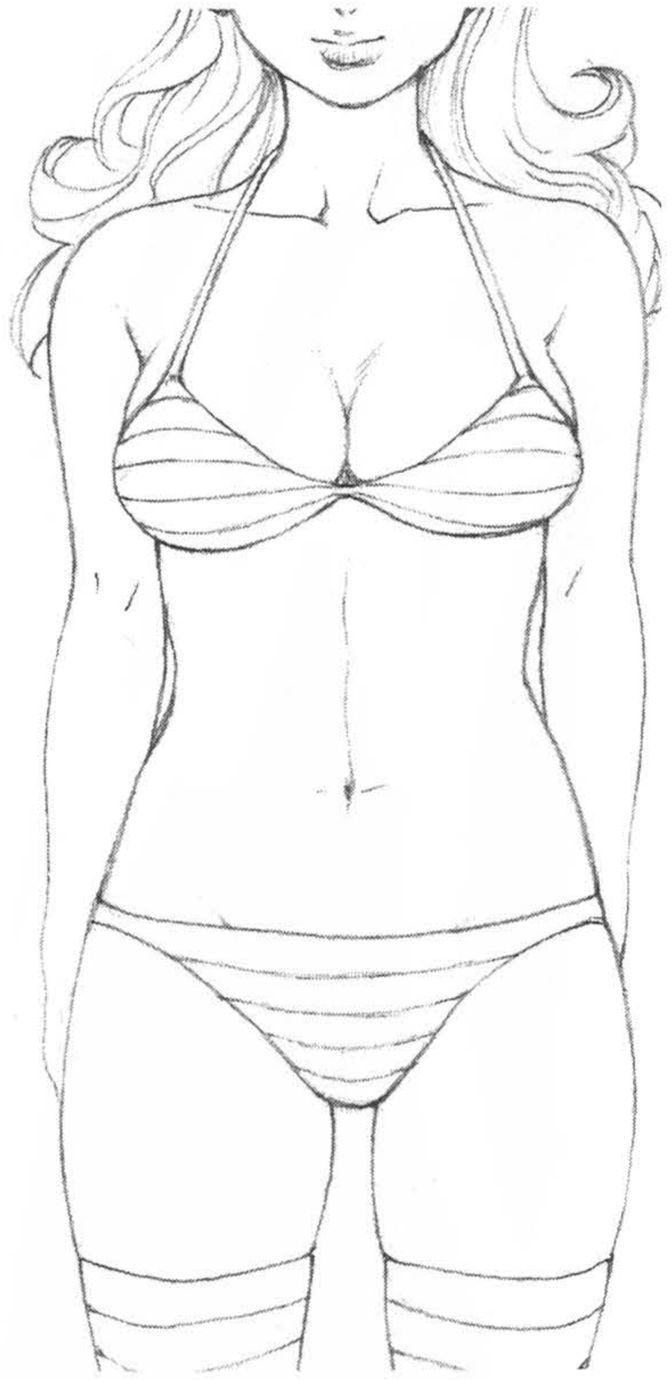
Ángulo Normal

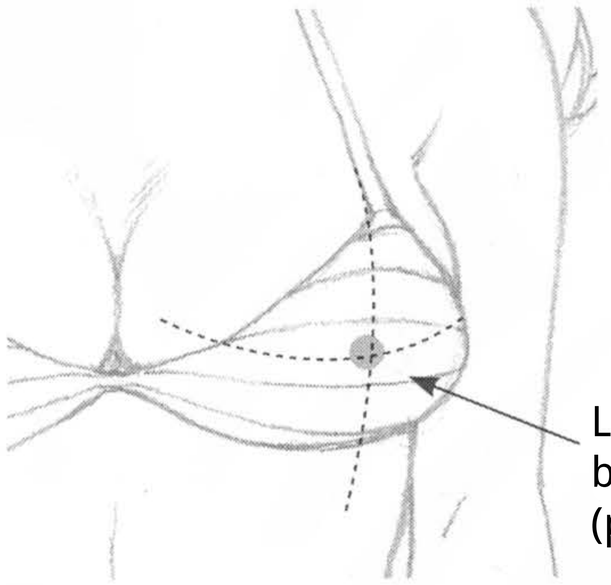
Normalmente, el ángulo se vuelve más inclinado de la curva como descendente.

La orientación de Naname aclara la superficie curva del cuerpo en lugar de lo que se capturó desde el frente.

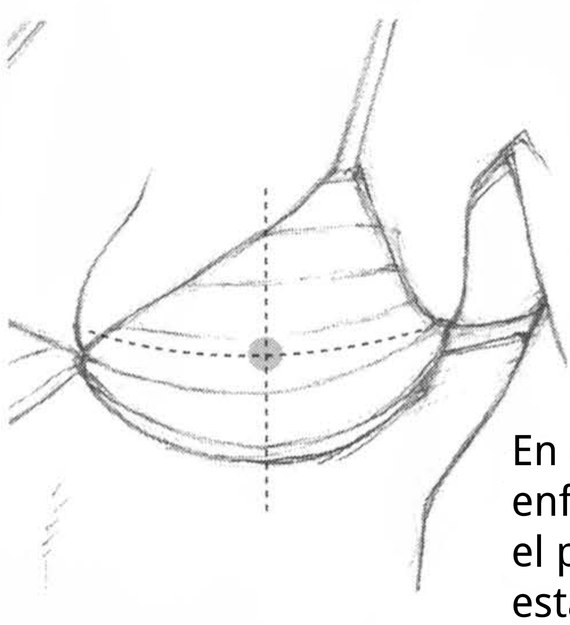
Veamos la sensación estereoscópica (forma, protuberancia) del personaje en bikini Shimashima.

- Comparar con la dirección frontal





La posición del busto superior (pezón)



En el caso de enfrentar a Naname, el pezón de un lado está frente al frente.

Fuukan

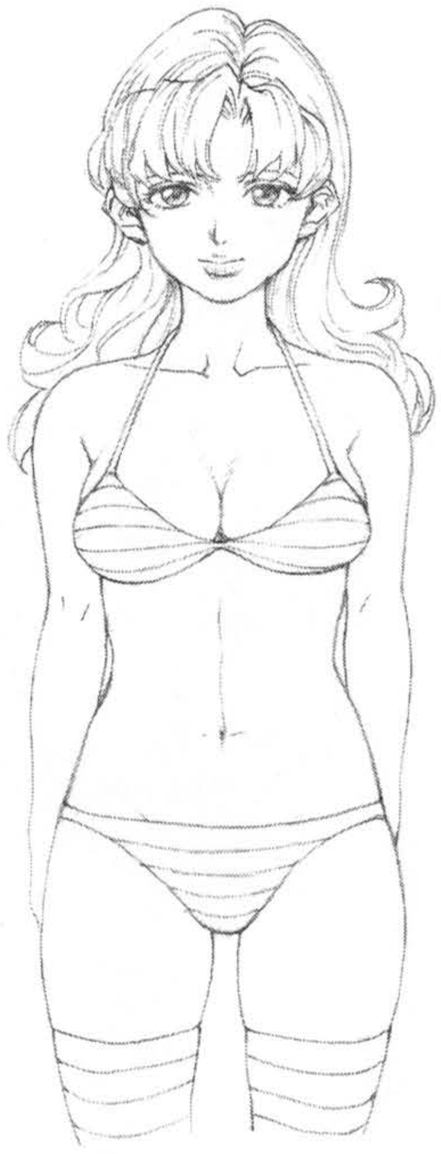
La curvatura del fukan se vuelve más fuerte a medida que desciende.

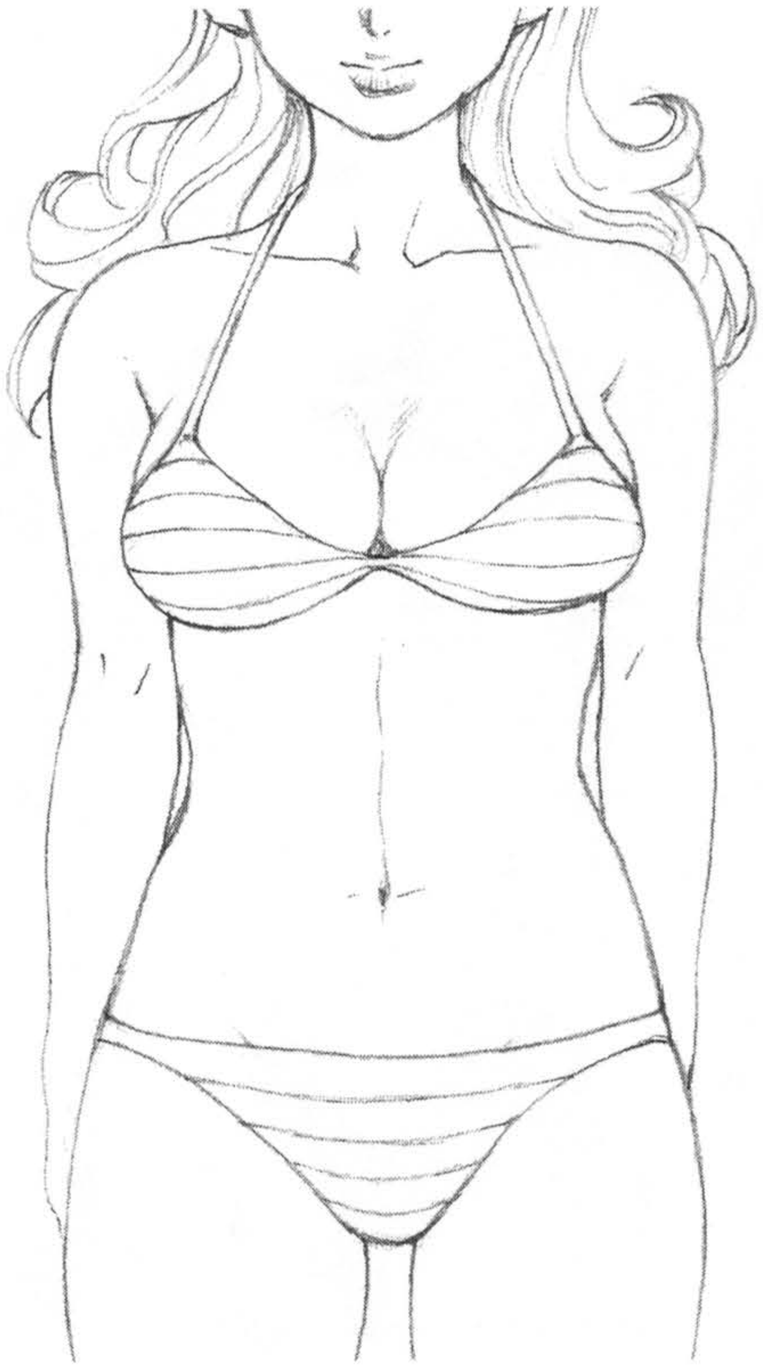
Cuanto más rizos suben, más fuerte gira la curvatura.

Aori

Frente

Ángulo normal





Aori

Fuukan

De lado

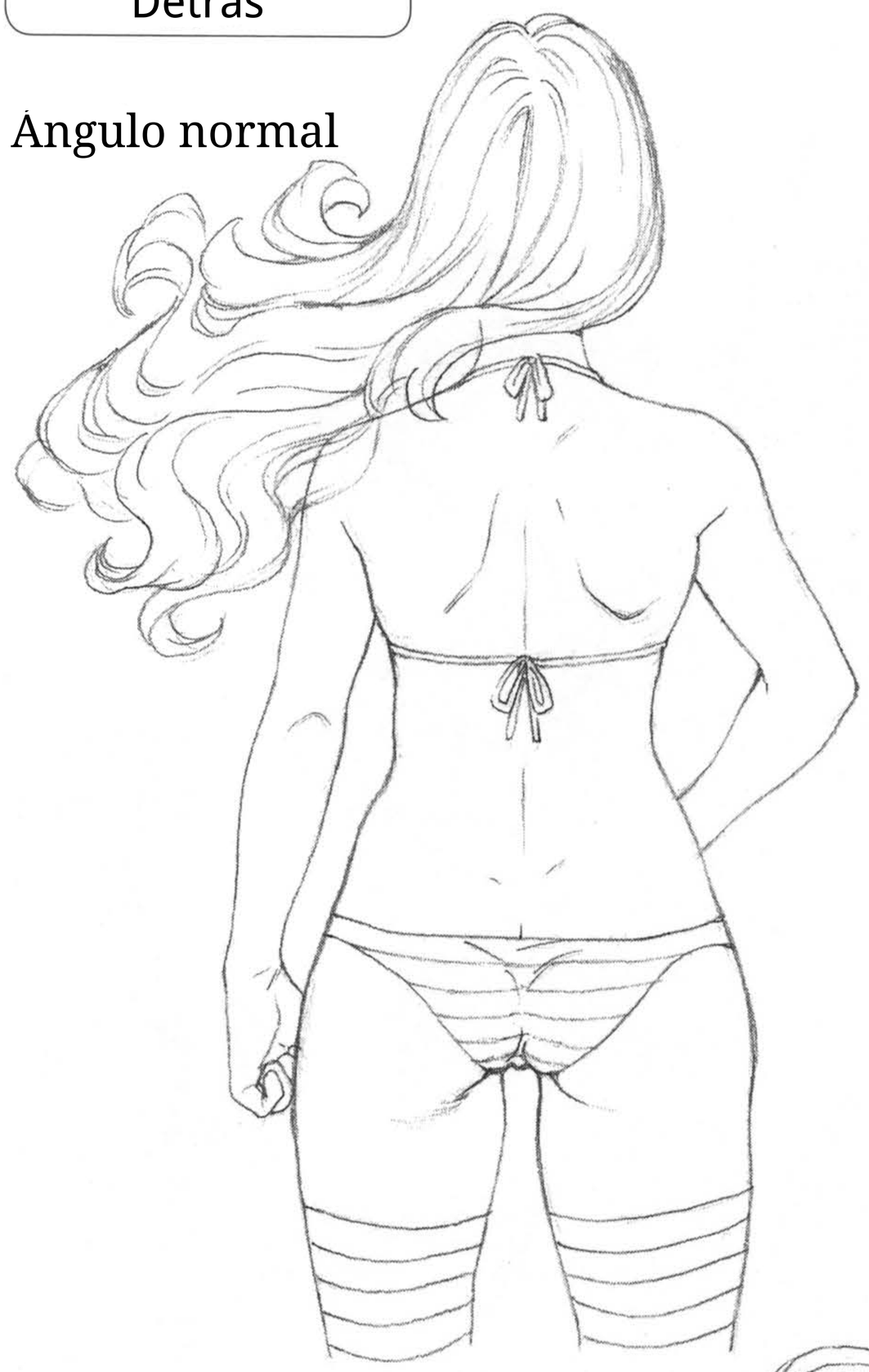
Ángulo normal

Fuukan

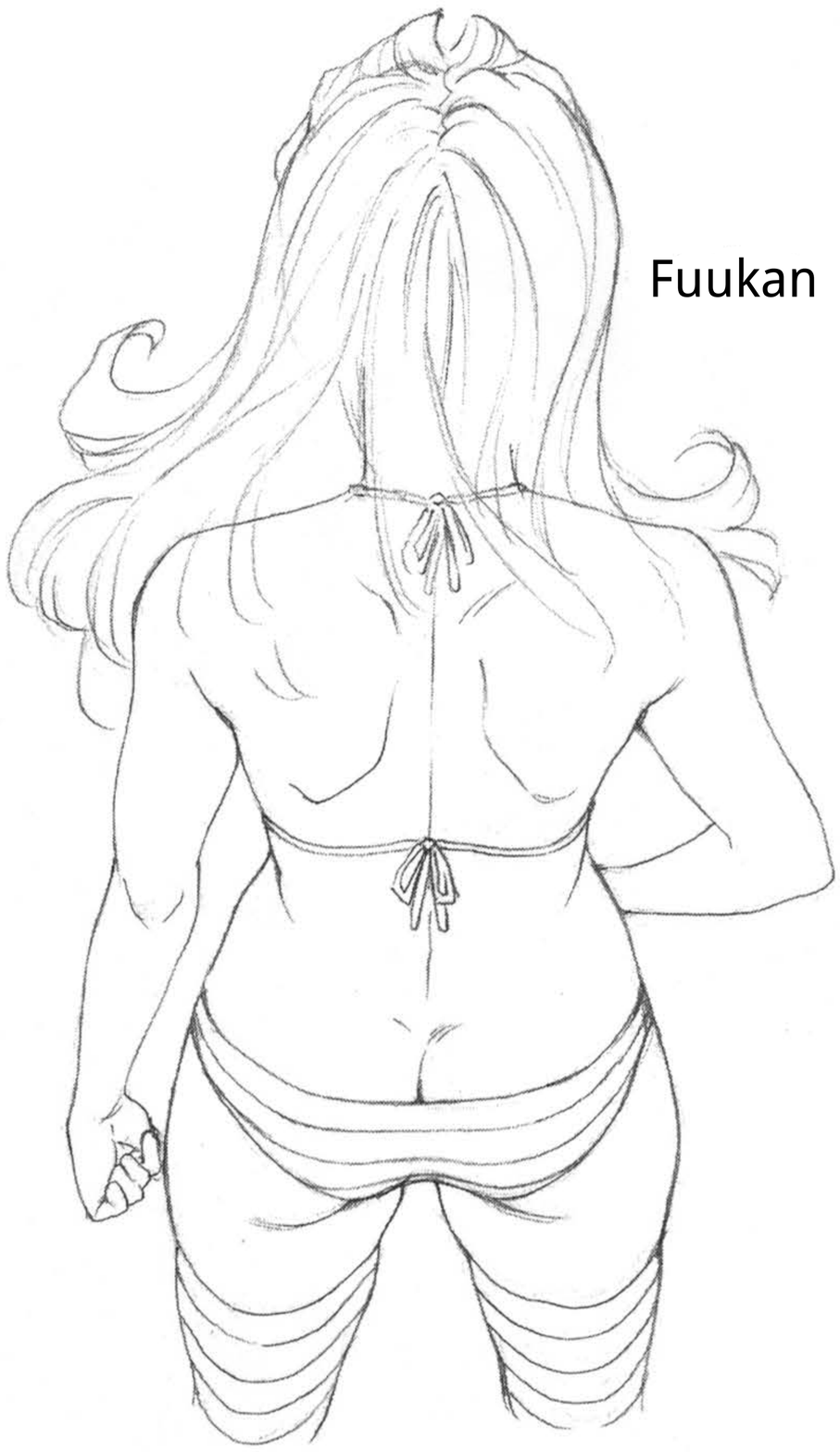
Aori

Detrás

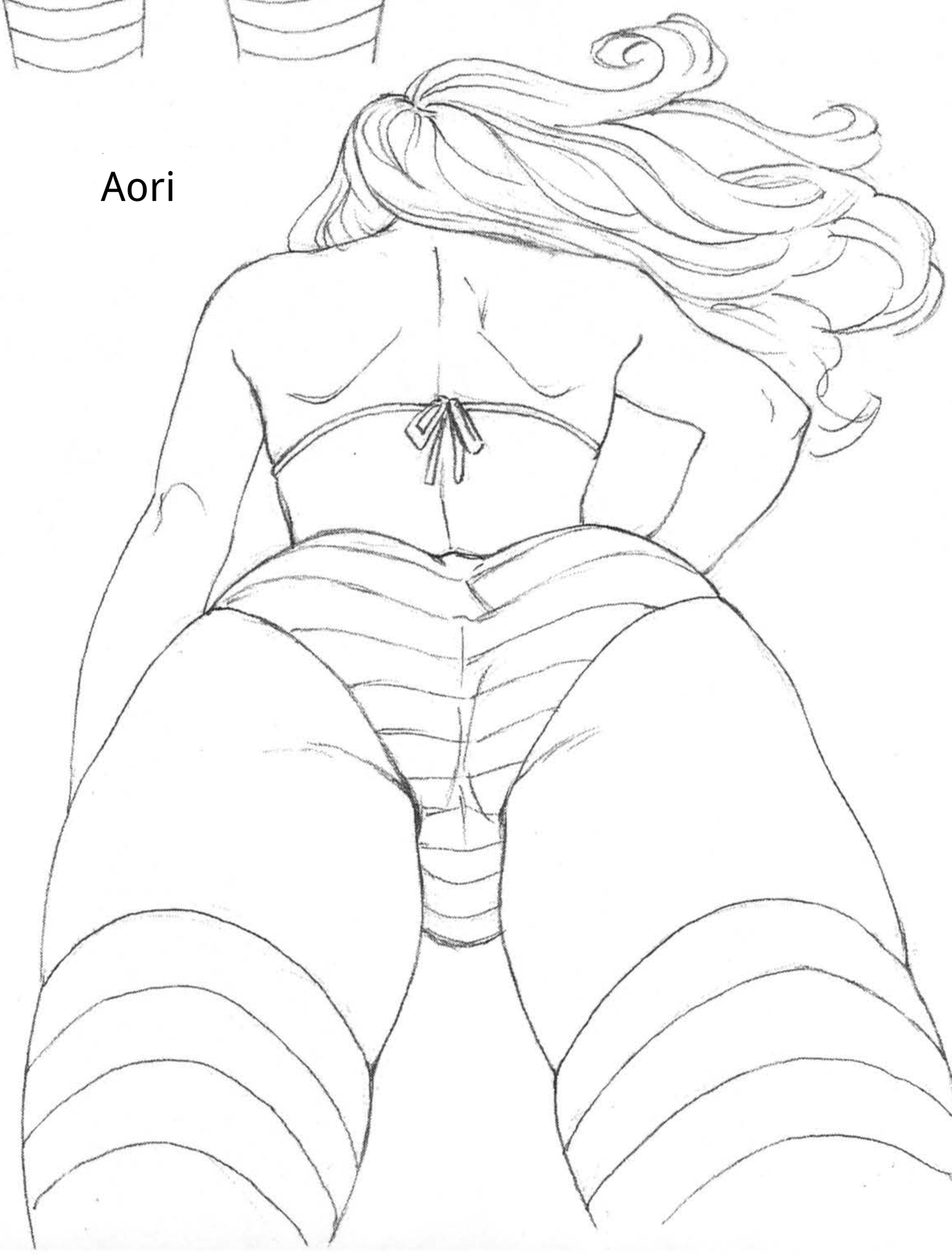
Ángulo normal



Fuukan

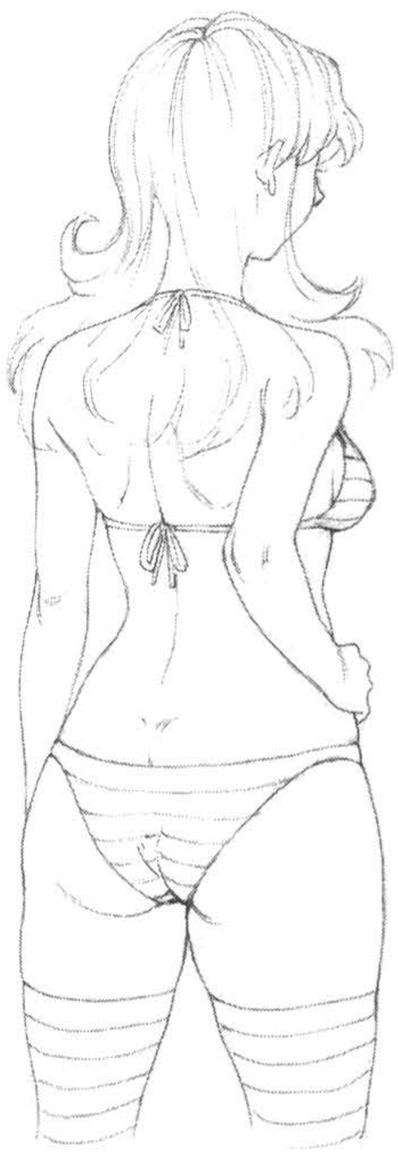


Aori



Naname detrás

Ángulo normal



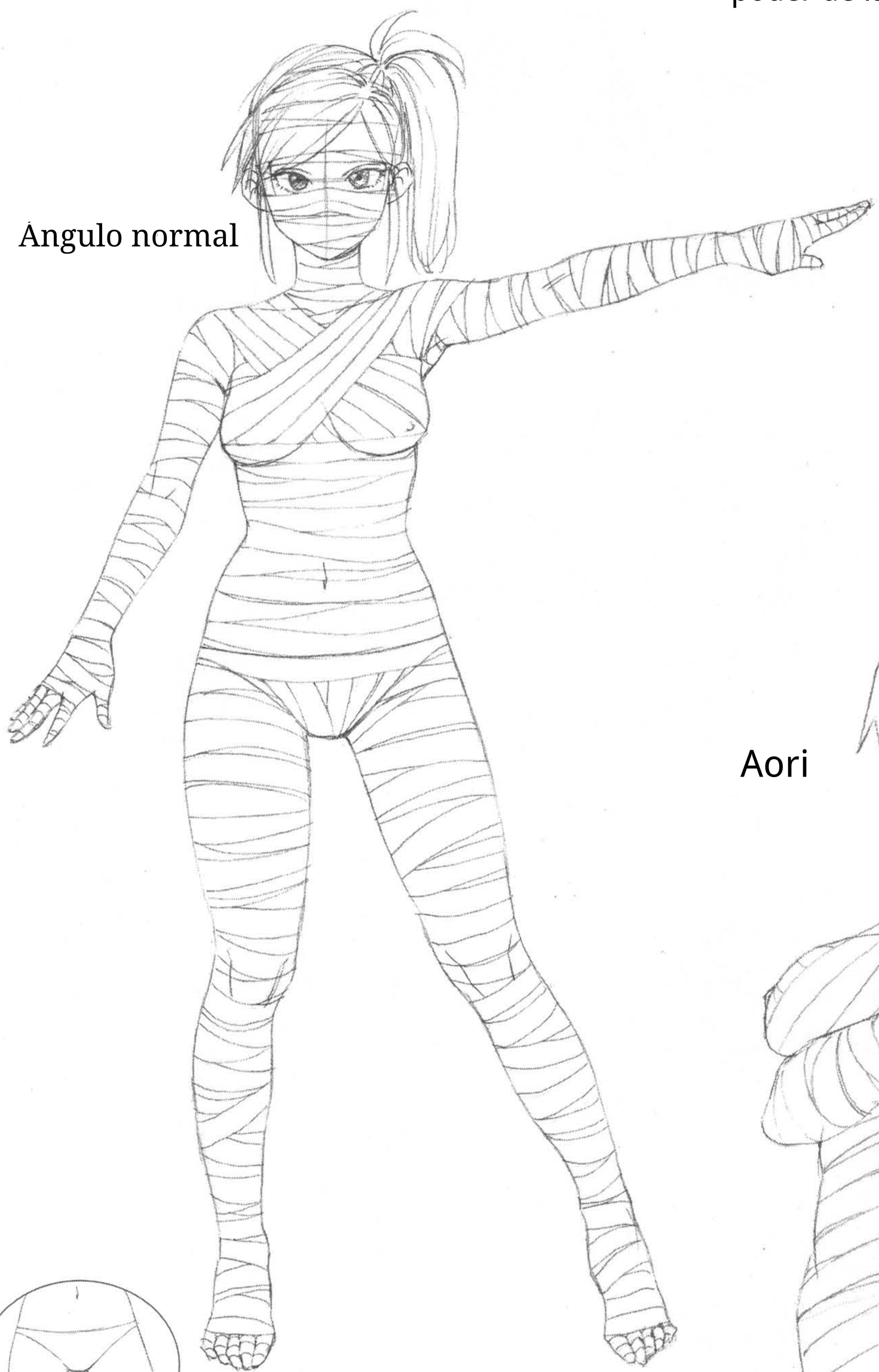
Fuukan

Aori

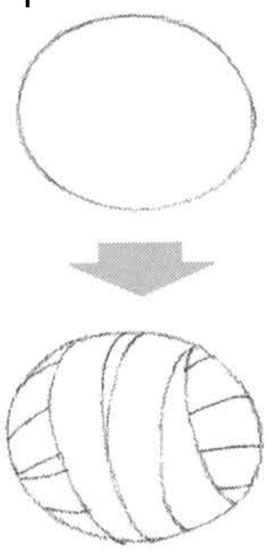
Tomemos una superficie curva con el personaje de Ho Tai

Veamos la curva del cuerpo y la tela envuelta alrededor de las extremidades. Muestra el personaje en tres dimensiones ... Ese es el poder de la curva.

Ángulo normal



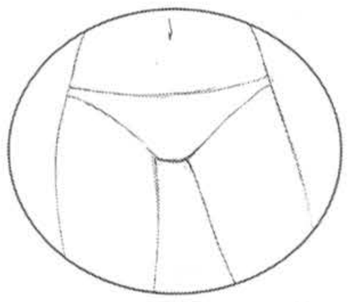
Apariencia 3D de la superficie curva



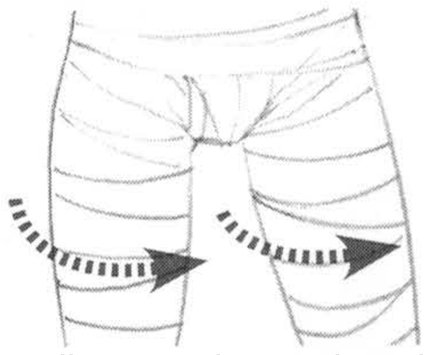
Huevo Casi no hay sensación estereoscópica cuando solo es Rikaku.

Cuando intentas enrollar un paño. La sensación tridimensional sale al agregar una curva.

Aori



Antes de enrollar

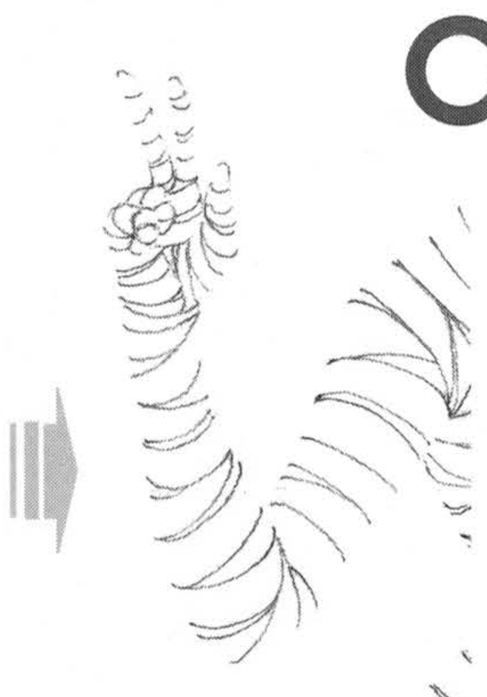


Al enrollar una tela con el muslo como una forma cilíndrica ordinaria. Es solo una curva descendente.

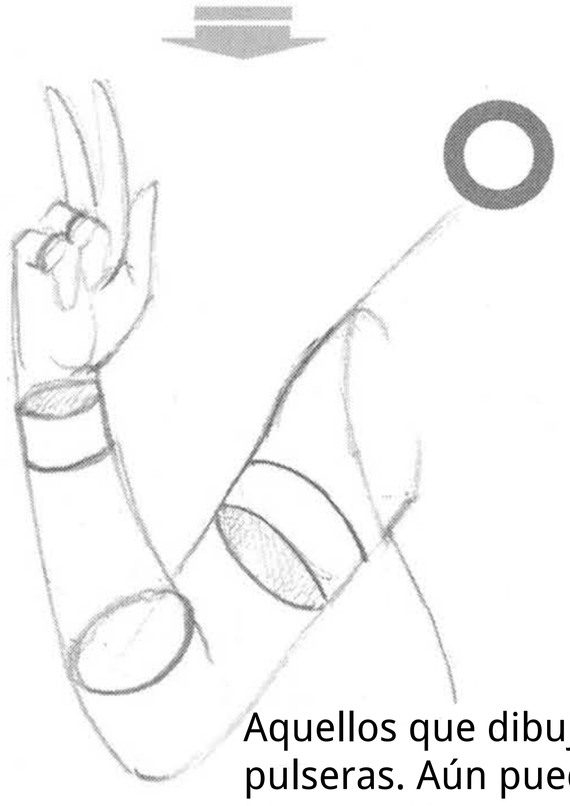
Al enfatizar la sensación sobresaliente del muslo. Aparecerán curvas hacia arriba.

Fuukan

Solo esquema



Solo vendaje

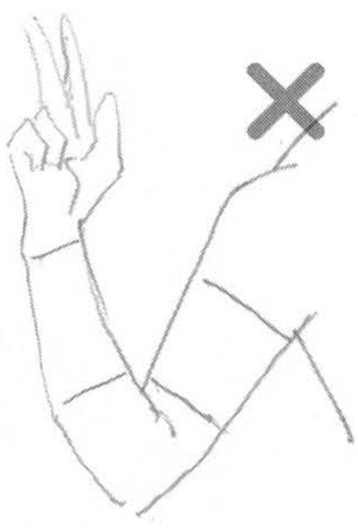


Aquellos que dibujan pulseras. Aún puedes ver la sensación tridimensional y la dirección del brazo.

- ¡Evita esto! Ejemplo de falla

Cogido el brazo de la dirección a la inversa, es aún Mendokusaku, estaba haciendo Tekito. → Se convierte en una sensación extraña y espeluznante. Esto

No entendí la dirección de mi brazo y dibujé adecuadamente un brazalete. → La dirección de la curva es opuesta. Parece una curva antinatural.



Es una línea dibujada con la intención de un brazalete. → No hay sensación tridimensional, no entiendo de qué se trata.

Aplicaciones para pantalones, sujetadores, collares, muslos, brazaletes, tobilleras, calcetines, etc.

Apli
caci
one
s pa
ra p
ant

Vamos a usar sujetador y pantalón de bikini

El sujetador y los pantalones del bikini para dibujar con una línea simple son útiles para capturar la posición y el sólido de las partes en el dibujo.

Producción de sujetador y pantalones

Frente

La correa para el hombro está rodando detrás del cuello.

En pasta

Por lo general, el ángulo también se ve "algo divertido", por lo que debajo del busto se convierte en una forma suave de W con una curva del pecho.

De lado

Puedo ver una correa para el hombro.

Es casi recto

Un lugar donde se adjunta una cinta o un nudo, como una pasta de frijoles. Está ligeramente en frente del centro del costado.

Es más alto que el lado frontal para ocultar las grietas en las nalgas.

El nudo en el cordón trasero está en la línea central de la espalda.

Es la altura del bajo busto.

- Aprender del dibujo

Busto superior
Parte inicial de la mama

Busto arriba La punta del pezón. La parte más popular.

Debajo del busto

Línea de boca crucial

Las correas para los hombros son rectos ya que son tiradas por el peso del pecho.

Es nana

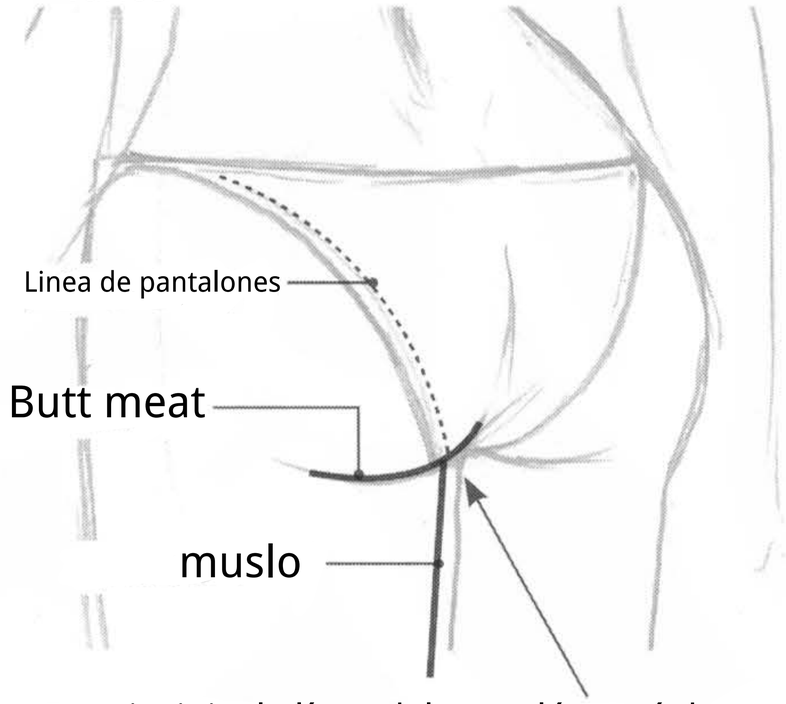
Si no usa sostén, la forma del seno cambiará (a menudo se corrige con un sujetador). En pintura, pinto con una silueta ideal que es sujetador, sin sujetador.

Los límites de las abolladuras en la columna vertebral a menudo penetran profundamente en la cintura.

Naname detras

En el caso de quedar atrapado en la carne del trasero

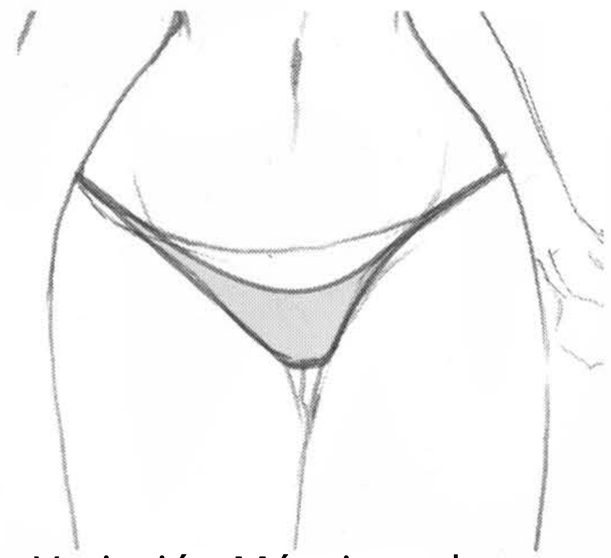
Al dibujar una cinta. Nudos de cintas y la punta de una cuerda son varios



En principio, la línea del pantalón está dentro de la línea del muslo, pero hay una variedad de tiempos (como la tela y el estado después de que se mueve).

Pantalones

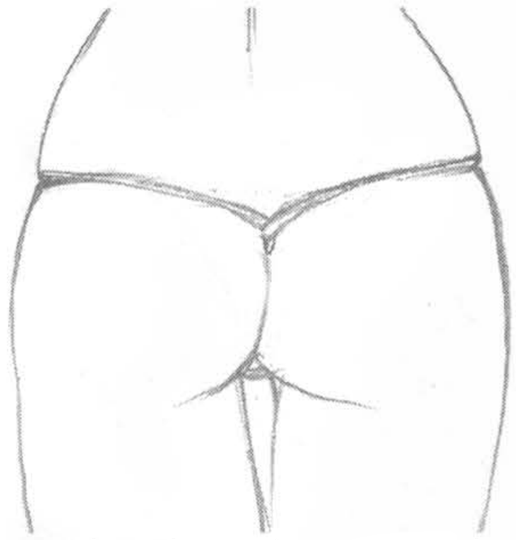
Pantalones con menos tela



Variación Más tipos de masa reducidos

Variaciones en la parte posterior de los pantalones

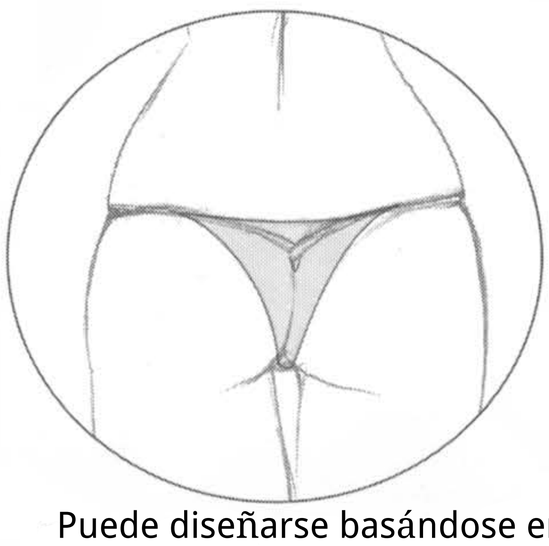
Tipo que cubre aproximadamente la mitad de las nalgas



T de vuelta. El que tiene poca tela en el frente también se llama Himopan.

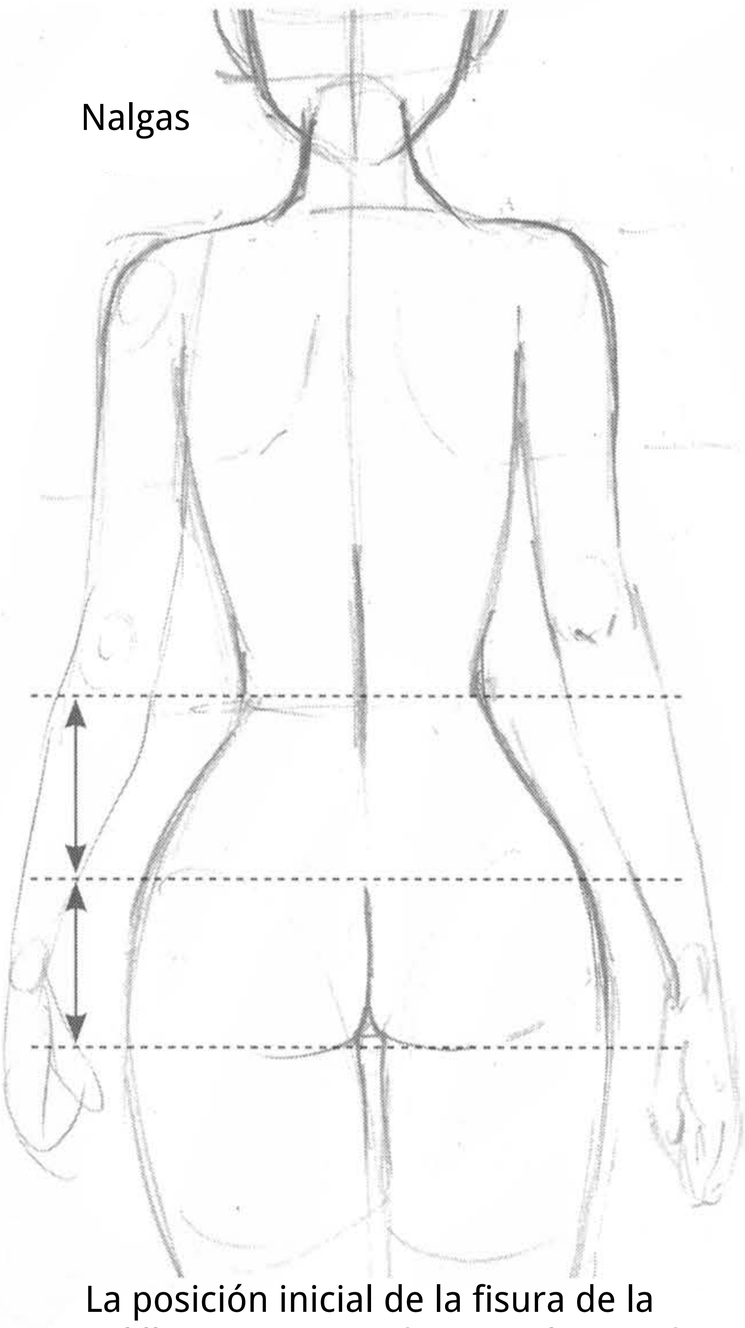
Incluso si el lado frontal es el mismo, hay 3 tipos de diseños en la parte posterior, aproximadamente divididos.

Tipos que cubren las nalgas grandes



Puede diseñarse basándose en T para aumentar la tela.

Nalgas

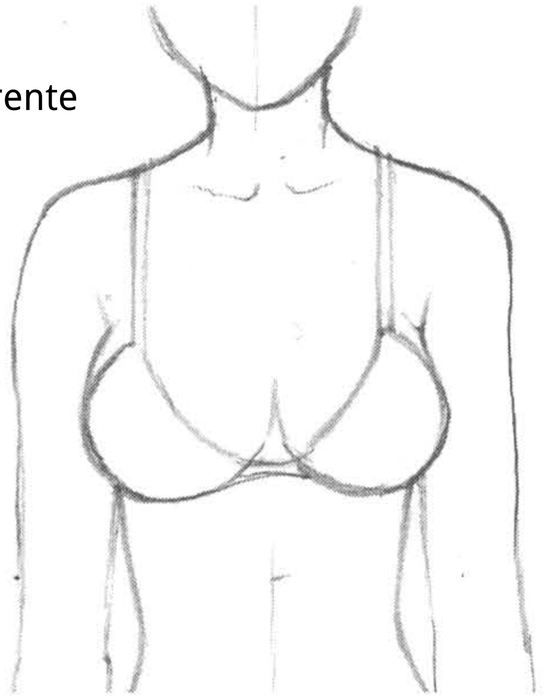


La posición inicial de la fisura de la colilla es aproximadamente la mitad de la cintura y la entrepierna.

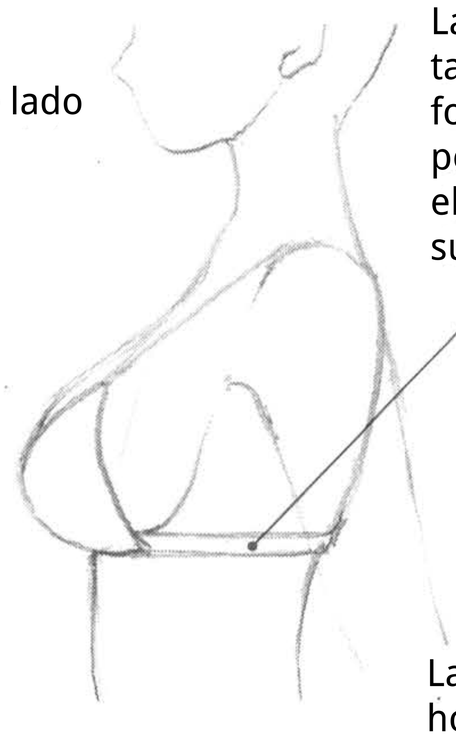
Variedad de sujetador

Es un sujetador de hombro con correas en ambos hombros. Es un tipo de ropa interior.

Frente



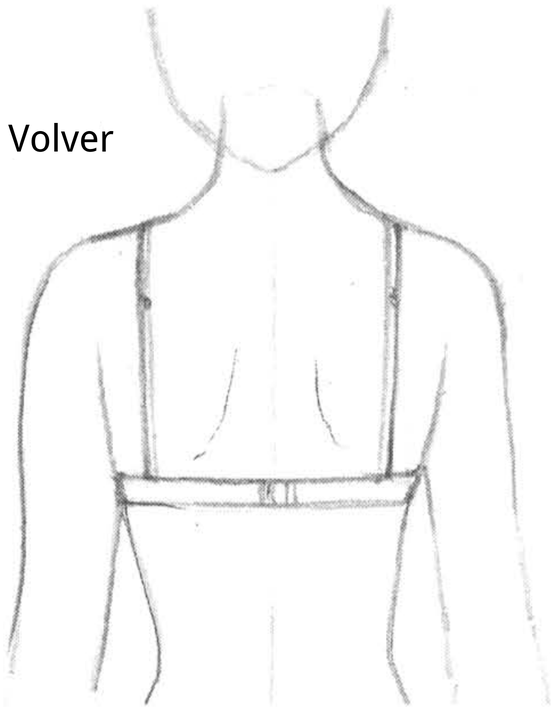
De lado



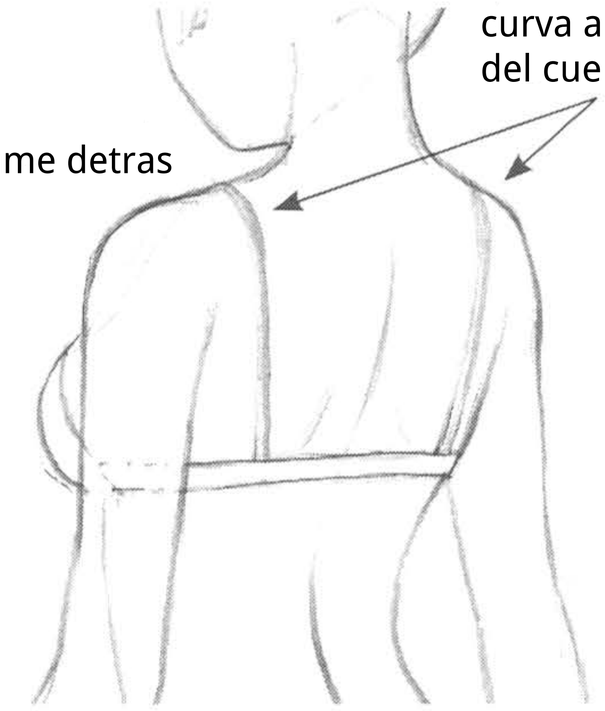
La parte lateral también tiene forma de correa, pero el que tiene el ancho es el sujeto.

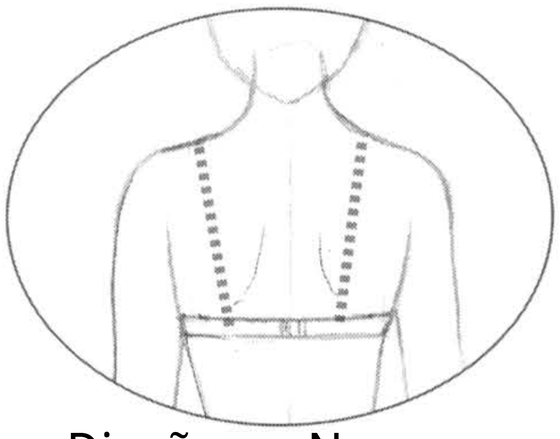
La parte del hombro se convierte en una curva a lo largo del cuerpo. Aquí

Volver

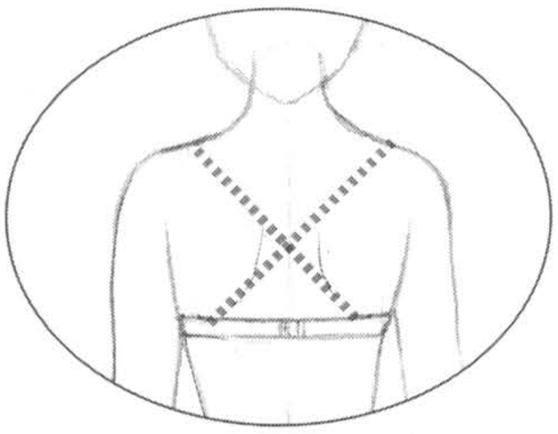


Naname detras





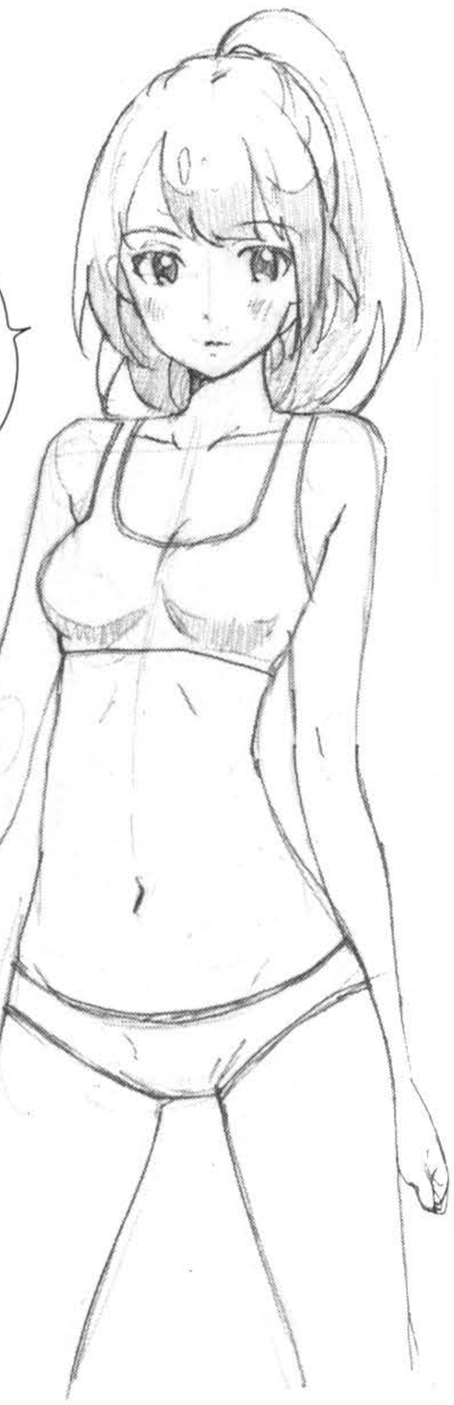
Diseño en Naname



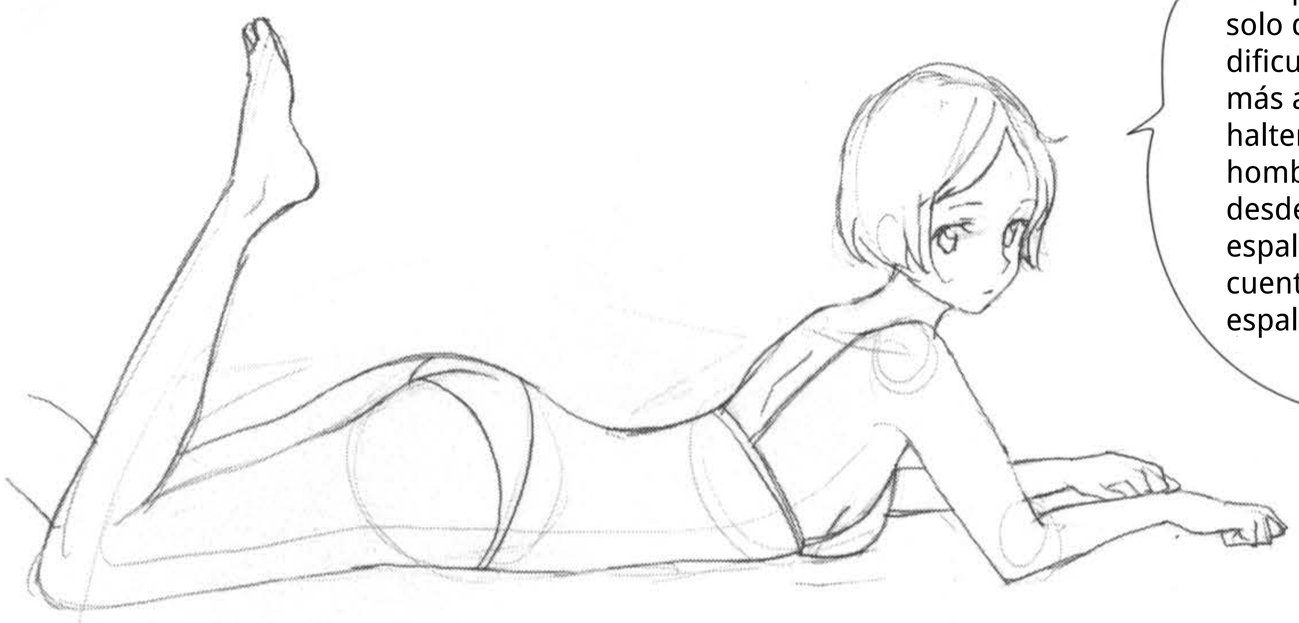
Diseño cruzado

Lo que se pega a la parte posterior del cuello se llama cuello sin espalda.

Es un sujetador deportivo con un amplio ancho de tela.



Aunque el tipo de hombro es solo dos líneas, el nivel de dificultad de dibujo es mucho más alto que el de un cuello halter. Como las correas de los hombros siguen el cuerpo desde el hombro hasta la espalda, es necesario tener en cuenta la apariencia de la espalda.



Capítulo 2 Aprende las partes de los personajes sexys

Dibujemos con cuerpo y conjunto

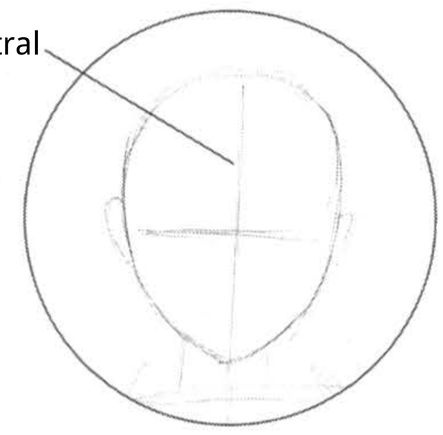
Face basic

La cara es parte de la cabeza. Puede expresar diversas expresiones faciales que cambian con ángulos e inclinaciones.

Frente

Dibuje la forma y el tamaño del ojo para que sea simétrico.

Atari de la cara es cruz



Atari de la cabeza. Tome la imagen de la dirección y el ángulo de la cara (algo hacia arriba o hacia abajo, recto, etc.).

- Dibujo del cuerpo

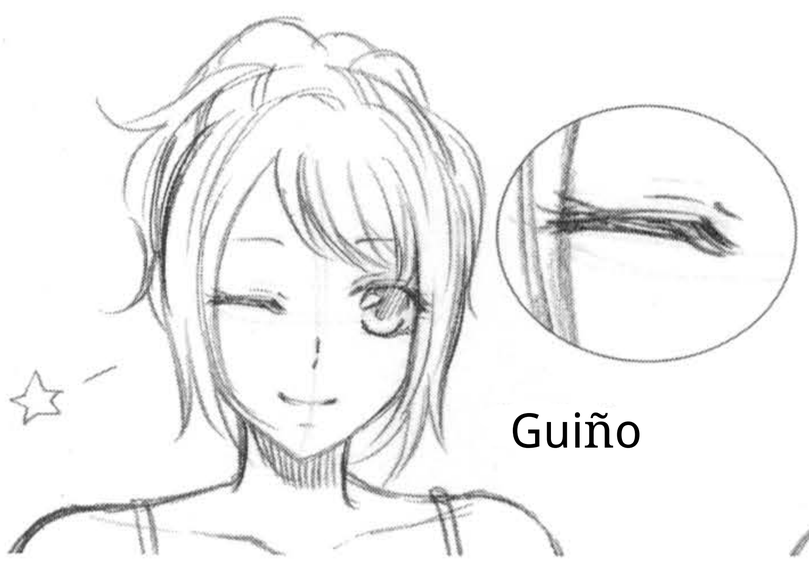
Dibujaré el cuerpo con la cabeza. Vamos a establecer el estilo con una pose simple.

- Variación facial

Prestemos atención a los cambios en la forma del ojo.

Vista superior

una carrera

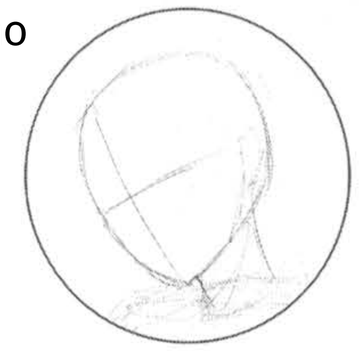


Guiño

Ojos vizcos

Orientación Naname

El tamaño de los ojos izquierdo y derecho cambia.



Capté la dirección de la cara en la etapa de Atari.

- Dibujo del cuerpo

sentado pose

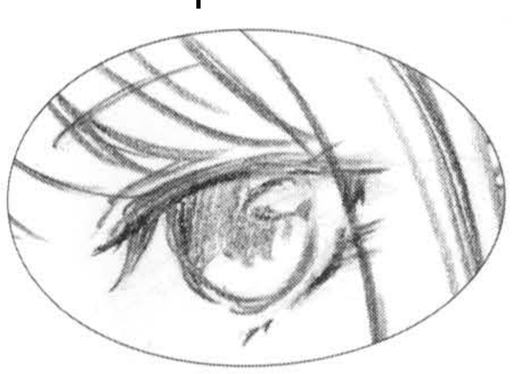
- Variación facial

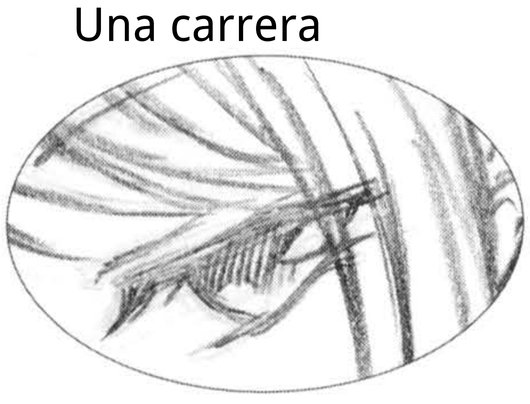
Vista superior

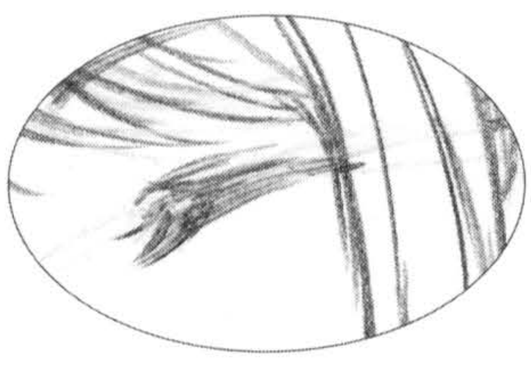
Una carrera

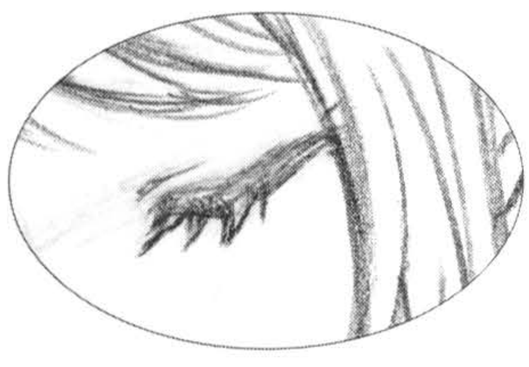
Guiño

ojos bizcos



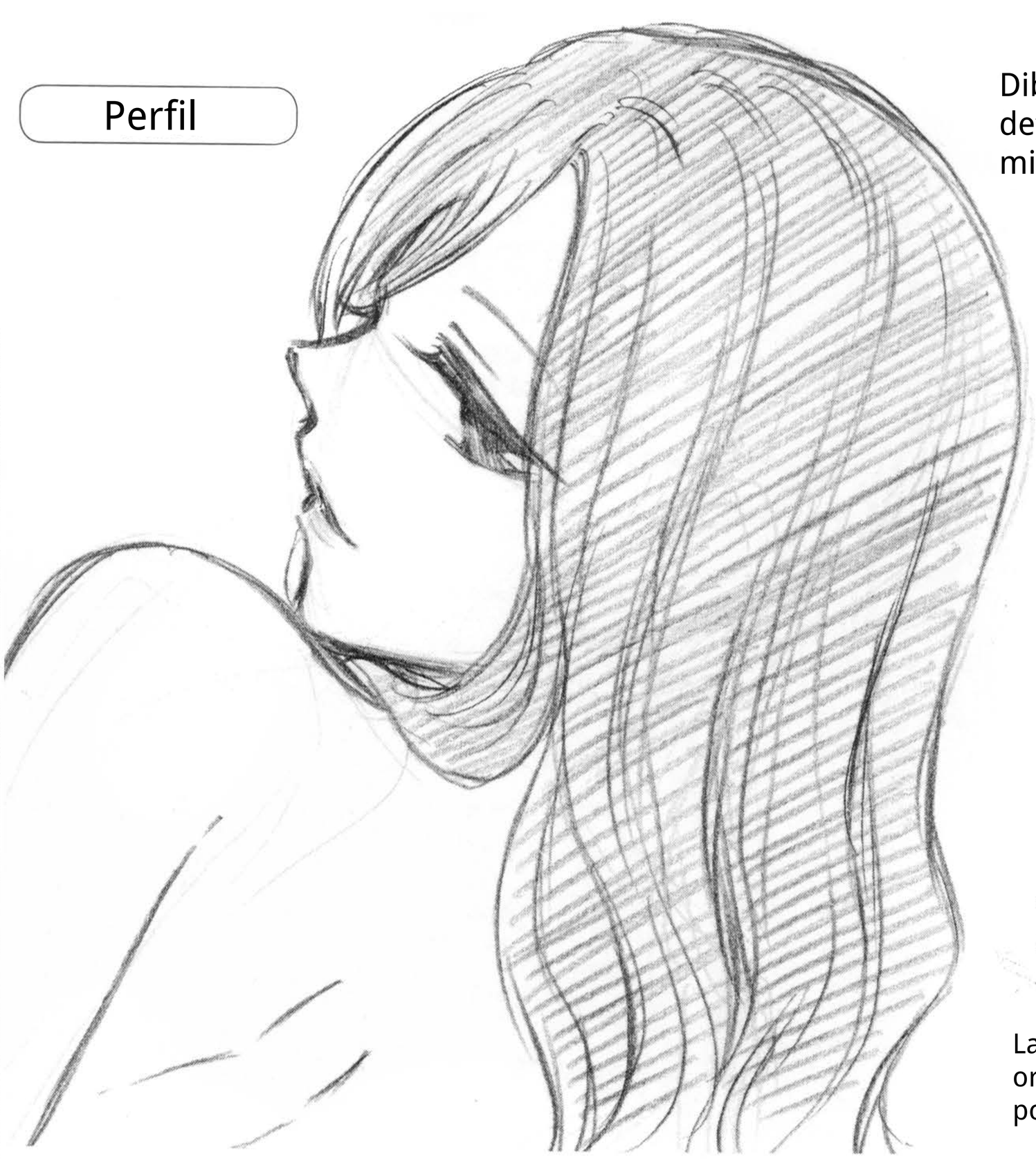




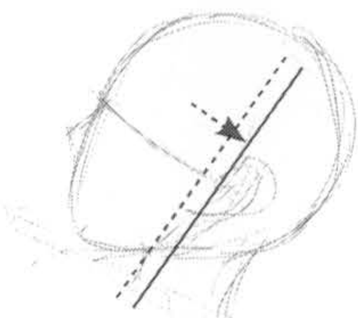


Perfil

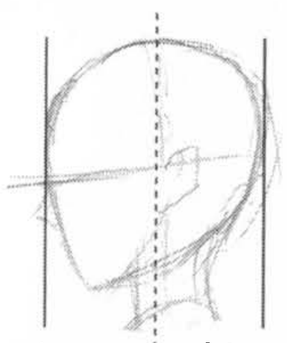
Dibuje las pestañas del otro lado, deforme los ojos del frente mientras siente las vetas de la nariz.



Perfil normal Comparemos la distancia entre las franjas nasales y los ojos.



La posición de las orejas se toma un poco atrás.



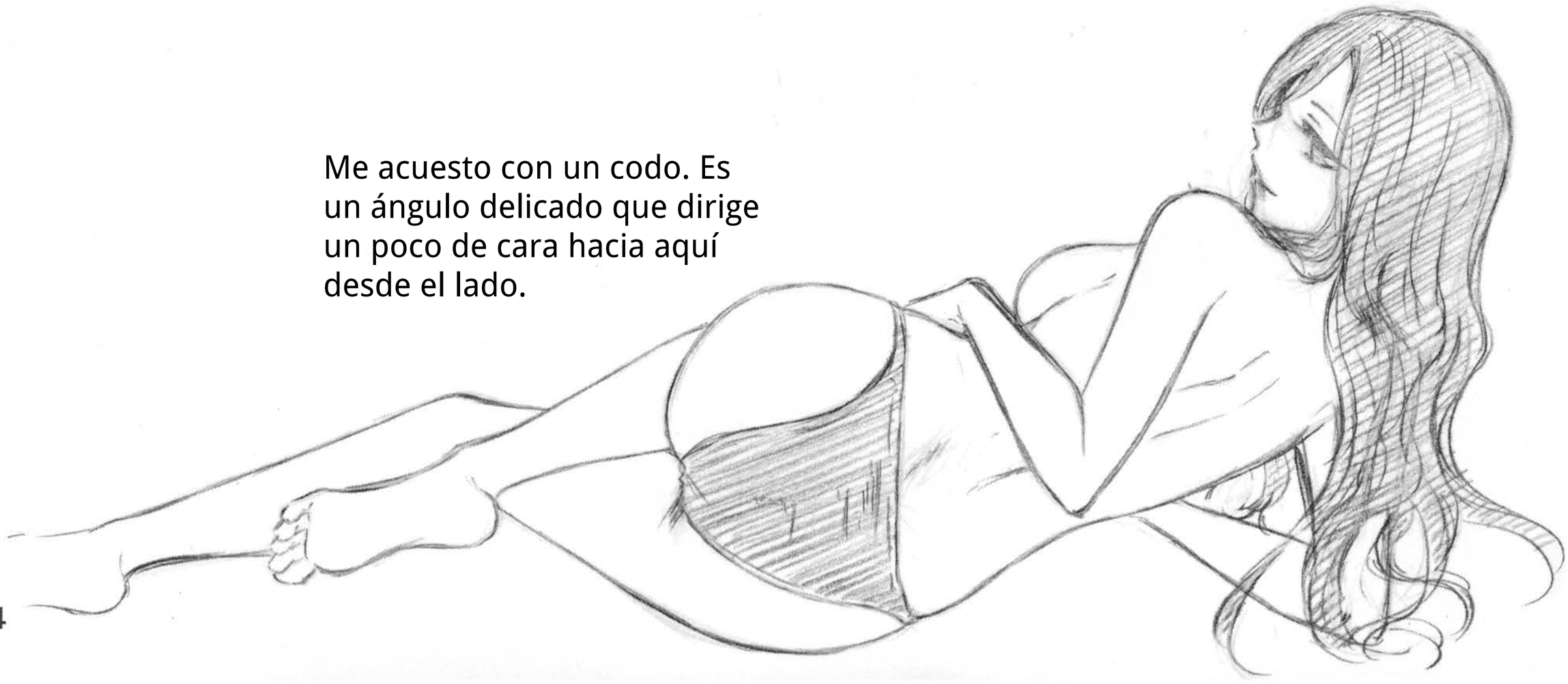
Paisaje normal La posición de las orejas se basa en el centro aproximado de la cabeza.

• Variación de la expresión facial Se convierte en un ojo que fluye y hace que los ojos se vuelvan hacia aquí.

Ojos bizcos

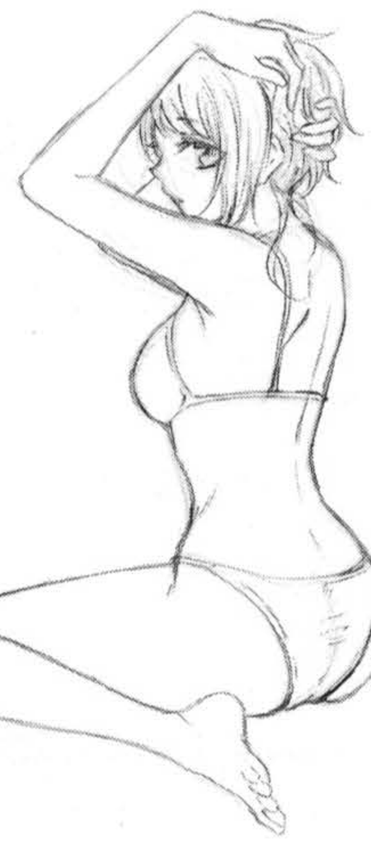
Para cerrar mis ojos

Me acuesto con un codo. Es un ángulo delicado que dirige un poco de cara hacia aquí desde el lado.



Un boceto de la cabeza que sacudió un poco la cara de aquí en solo un lado. Trae a Atari de la línea central cerca del borde de la cara.

Solo un poco para este. Los ojos del otro lado se ven ligeramente.



Dibujo de estructura para capturar la conexión entre la cabeza y el cuello. Es un poco pequeño.

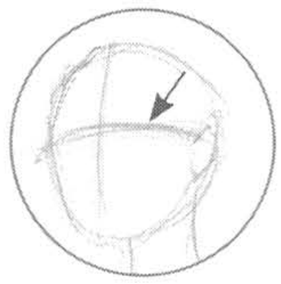
Dibujo acostado.

Ángulo y cara

El aori tiene una gran distancia desde la mandíbula hasta la boca, y el pez es corto. Vamos a centrarnos también en Hitori

Aori

Aumentemos la distancia desde la mandíbula hasta la boca. El área de la cabeza sobre Headi es más pequeña.

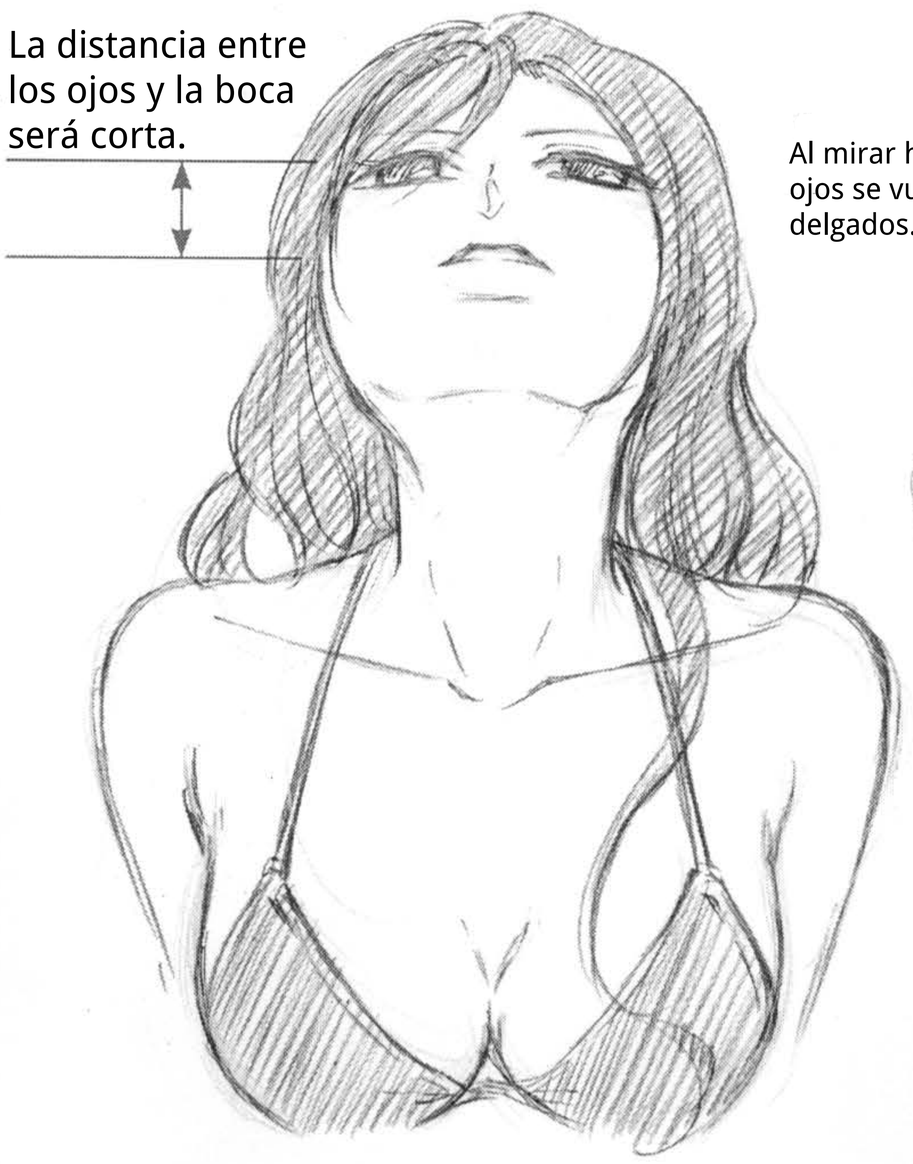


Si establece la línea horizontal en una curva ascendente, se inclinará.

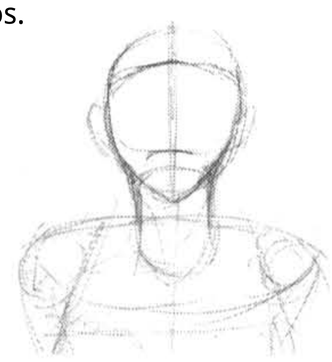
Tomemos la cabeza, la conexión entre la mandíbula y el cuello.

Dibujo de estructura

La distancia entre los ojos y la boca será corta.



Al mirar hacia arriba, los ojos se vuelven más delgados.

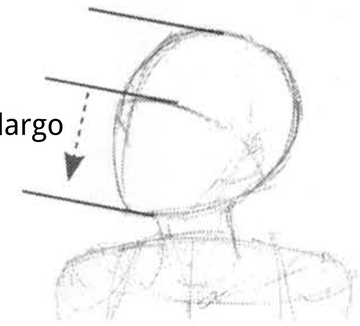


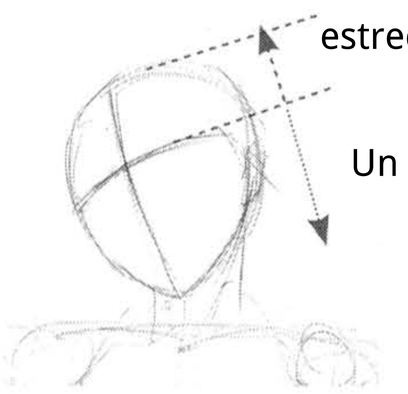
Es casi un ángulo cercano al perfil.

Cuando la parte inferior de la mandíbula no es visible

El tamaño de los ojos es demasiado estrecho y está bien. Al aumentar la distancia desde la boca hasta la punta de la mandíbula, se convierte en una cara de ceño fruncido.

La parte del cuerpo es fukanu.





- Variación facial

Sonrisa

Bostezo

La expresión facial y el ángulo se combinan de manera efectiva de acuerdo con la imagen que desea dibujar

Guiño

Fuukan

Acortemos la distancia desde la boca hasta el huevo, al contrario de la cara de aori.

No solo la pose vista desde la parte superior, "los disparos capturados desde un lado de la cabeza" tiene más fukan.

Un típico gancho de tiburón. "Cara hacia arriba", pero es la cara de Fujian.

dibujo de estructura

Una apariencia de sueño que no apunta su rostro a esto

Giro mi rostro un poco.

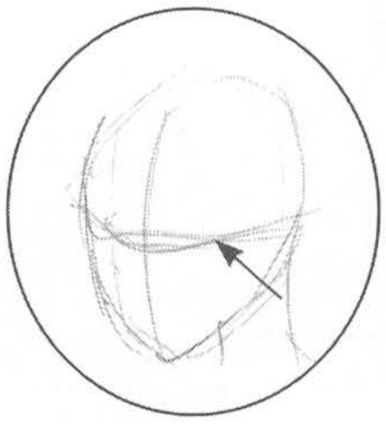
Dibujo de estructura

Columna

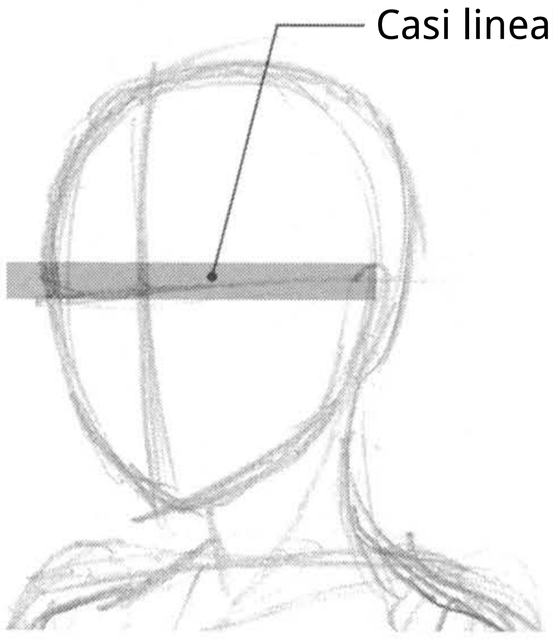
Práctica de dibujar ~ El estado de ánimo que crea "sutil" ~

El "ángulo sutil" que dibuja usando las características de aori y fukan hace que la expresión del personaje varíe.

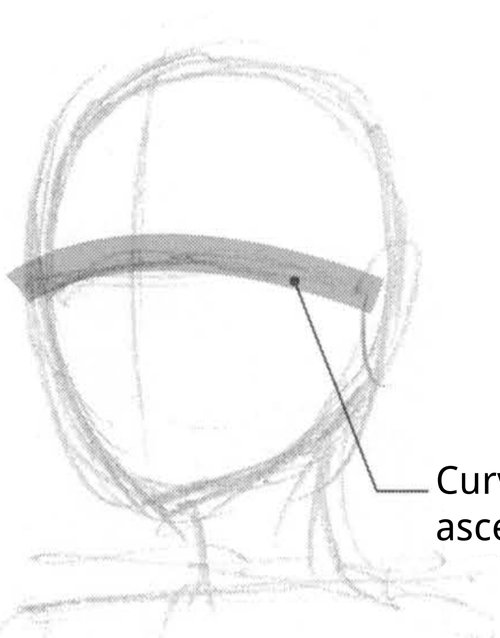
Solo un poco de cambio = se puede cambiar en un momento



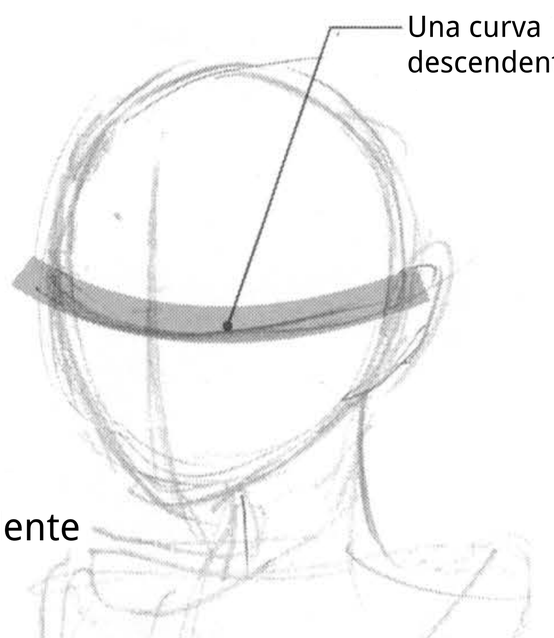
Atari, que atrajo una dirección diagonal, sino por que representa una línea horizontal con una curva hacia abajo, será "la cara de la sensación de fucano".



La línea horizontal está casi al lado. Atari se enfrenta a Naname, que no es ni Aori ni Fu Kan. Es efectivo cuando quieres dar la sensación de estar mirando directamente al frente o al lector directamente.



Parece que el gusto eólico. "Sentirse aori" ... Es efectivo cuando quieres tener un buen humor de alguna manera.



Se parece a Fukan y se parece a Naname. "Sentirse fukan" ... Es efectivo para un tipo de humor oscuro o estado de ánimo antihigiénico.

Incluso si se pretende que sea una "Orientación de Naname normal", como una cuestión de gusto y sabor de dibujo, de hecho, puede ser "ligeramente sabrosa" o "ligeramente similar a fucan". Al usar positivamente la inclinación de la línea horizontal de la cara, las variaciones aumentan incluso en la misma "dirección Naname". Probémoslo cuando quieras sutiles matices.

Casi lineal

- Variación facial

Ojos perezosos

Para cerrar mis ojos

Guiño

Siéntate y relajate

Sensación de Aori

sintiendo fukan

Acostarse

上胸部 (Cofre superior)

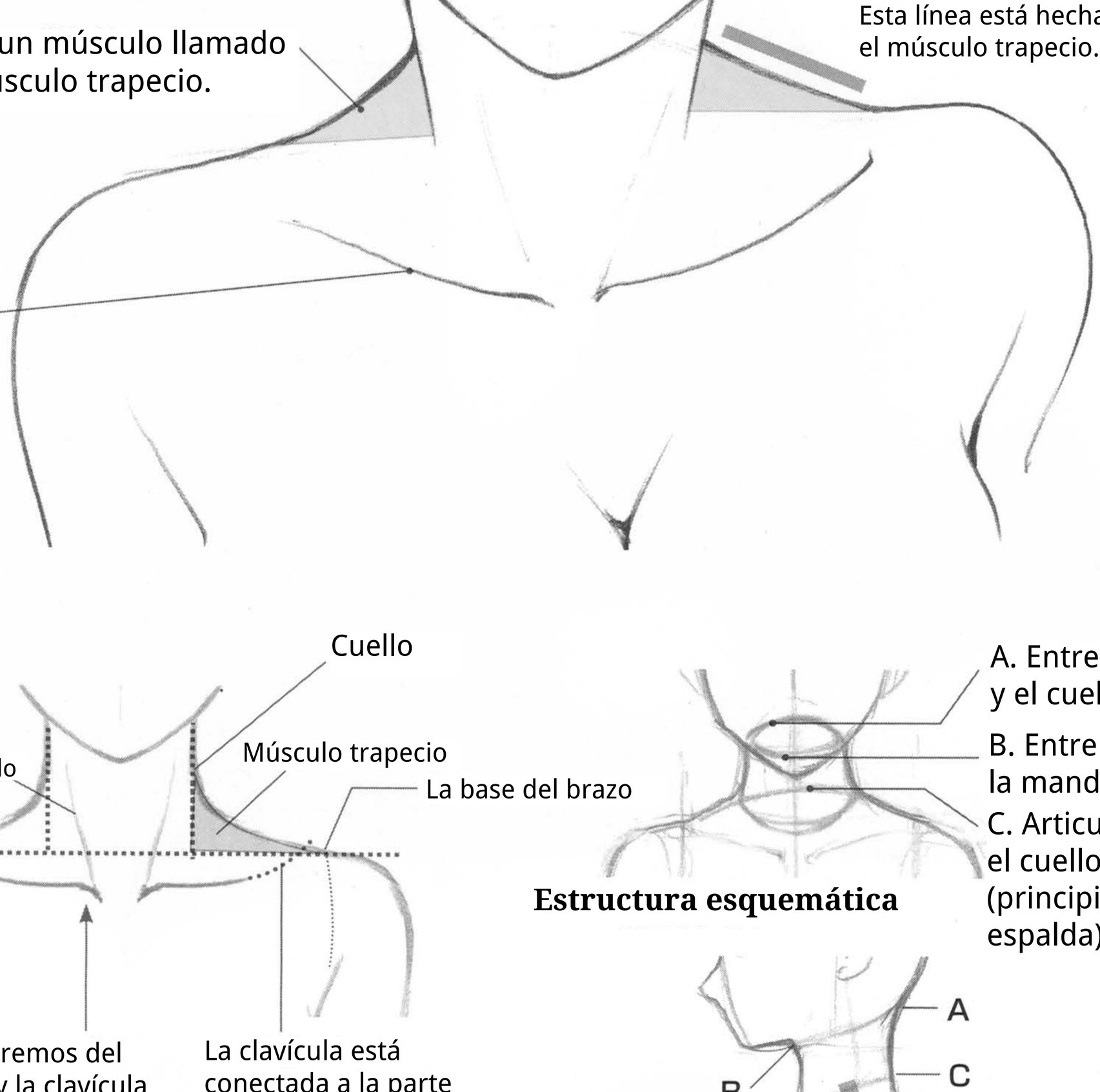
Aprende la conexión del cuello y los hombros

Tiro básico del busto

Vamos a conectarnos desde la cabeza hasta el cuello y los hombros. El trapecio (clavícula) y la clavícula (Satsuko) son importantes para el dibujo consciente de la silueta del tórax superior y del sólido.

Puntos que capturan el área del cuello El músculo trapecio (oblicuo) y el hueso clavicular (Sakotsu)

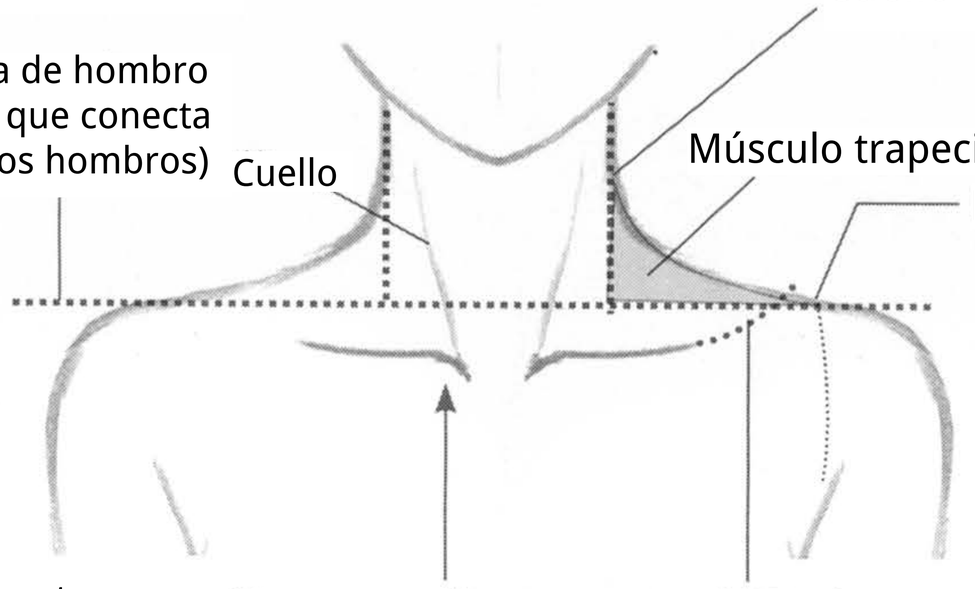
Es un músculo llamado músculo trapecio.



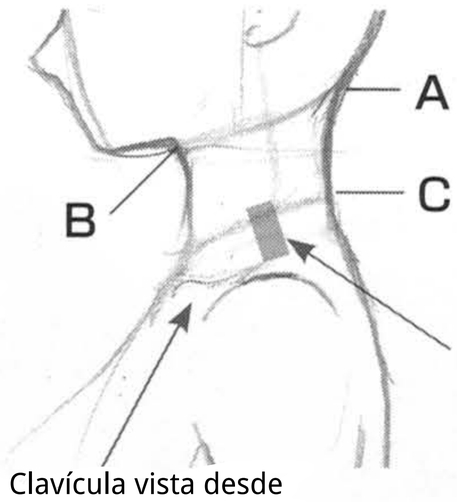
Hay una línea de Naname en la parte de conexión entre el cuello y el torso. Esta línea está hecha por el músculo trapecio.

Hueso de la clavícula La línea cambia según el ángulo y el movimiento. Al dibujar, nace una sensación tridimensional en el pecho superior.

• Estructura

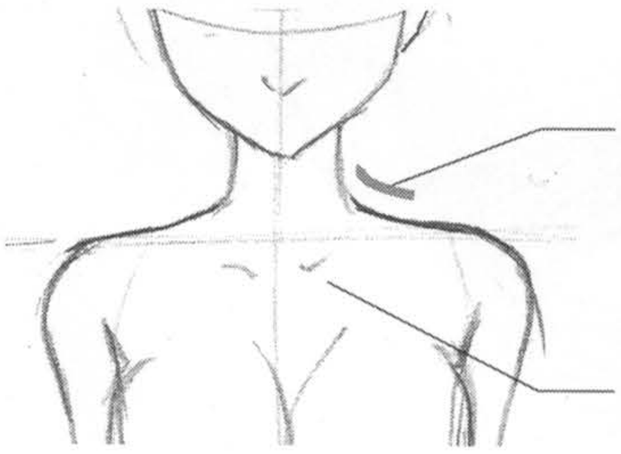


Estructura esquemática



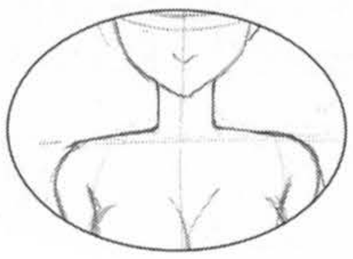
Músculo trapecio Es por aquí que se está poniendo feo cuando se ve desde el frente.

Cuando se convierte en un personaje delgado del cuello



Curvemos la conexión entre el cuello y el torso, aunque solo sea por un momento. Dependiendo de la expresión de los músculos trapecios, aparece un personaje en el personaje.

La clavícula está hecha para dibujar una parte. Puedes omitirlo.

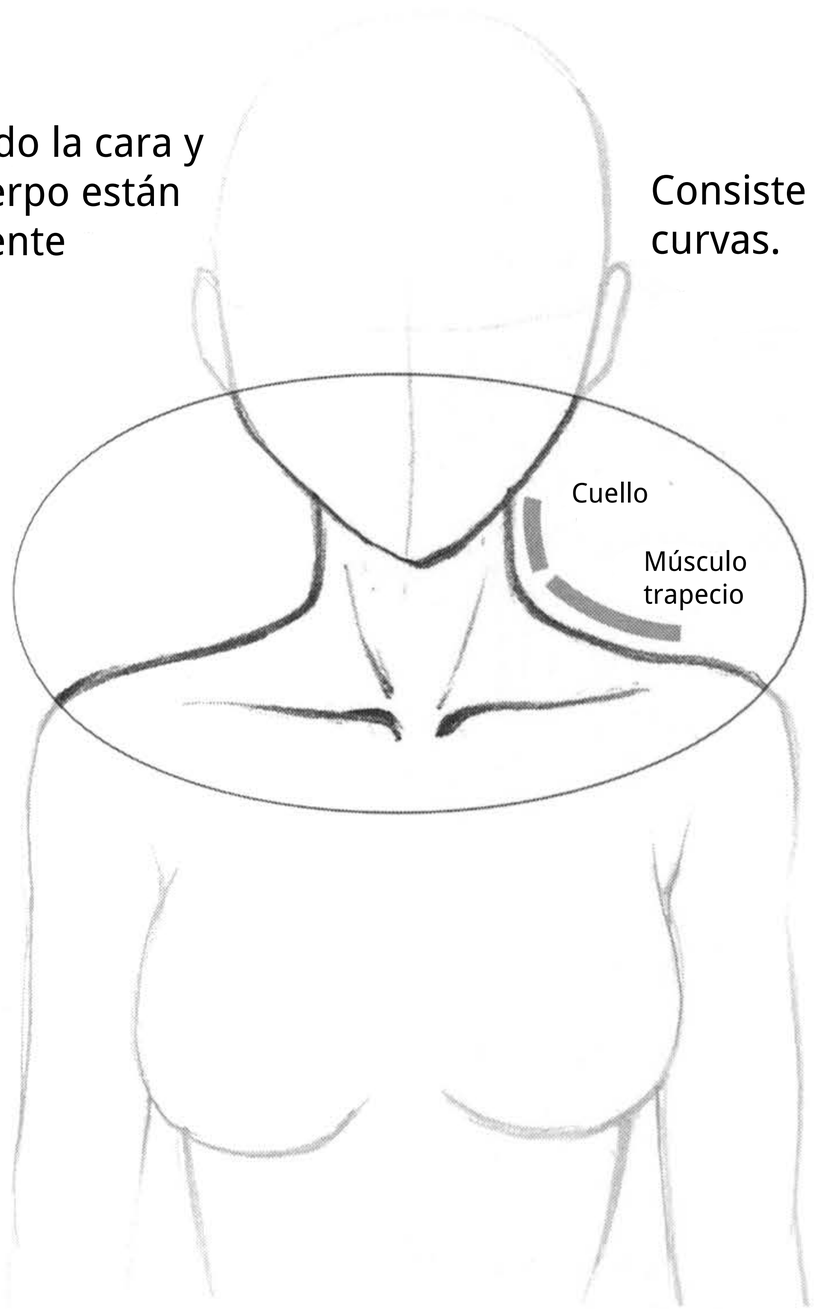


Un caso donde el cuello y el torso están conectados linealmente sin ser conscientes del músculo trapecio. Se convierte en una imagen plana.

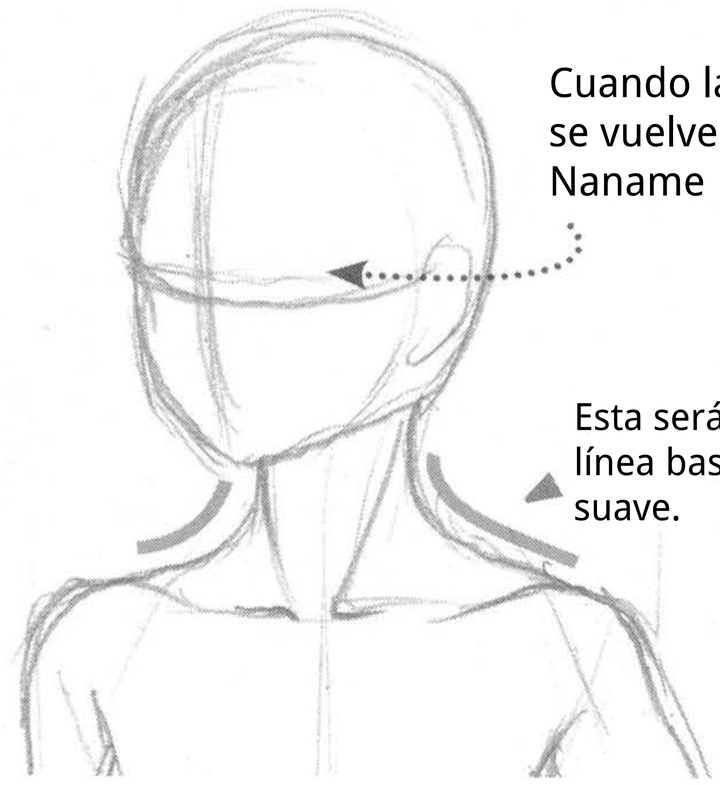
Cambios en la silueta del cuello

- Cuando el cuerpo está mirando hacia adelante

Cuando la cara y el cuerpo están de frente

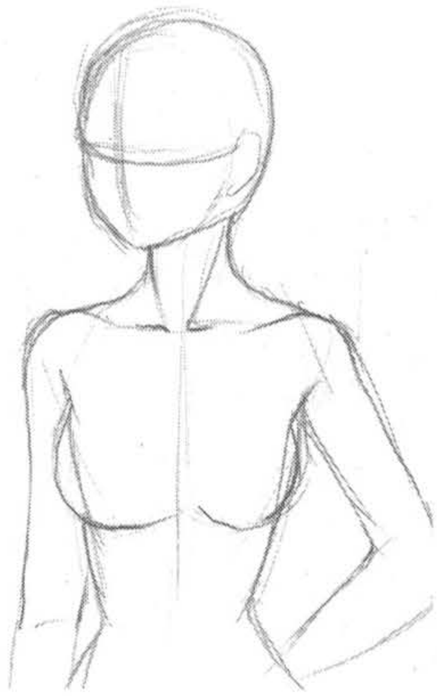


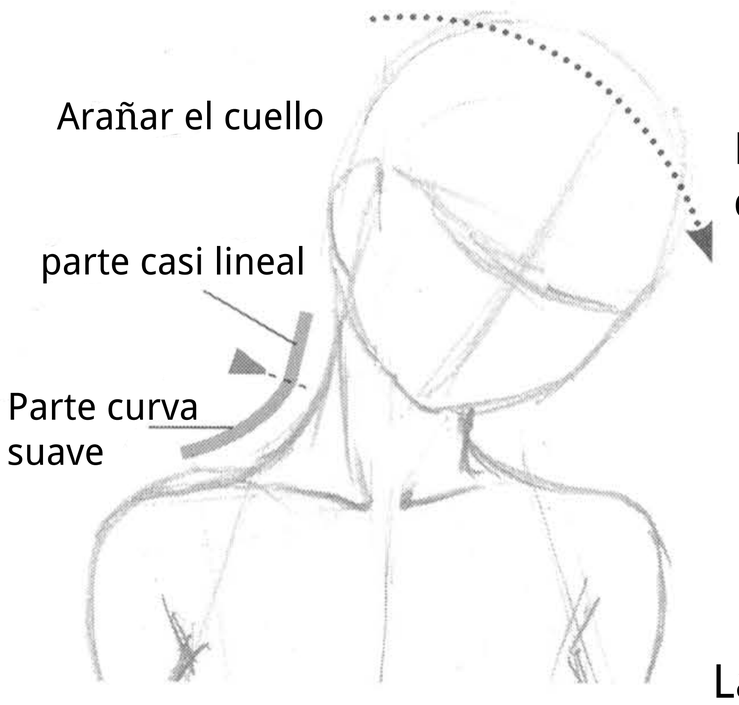
Consiste en dos curvas.



Cuando la cara se vuelve hacia Naname

Esta será una línea bastante suave.



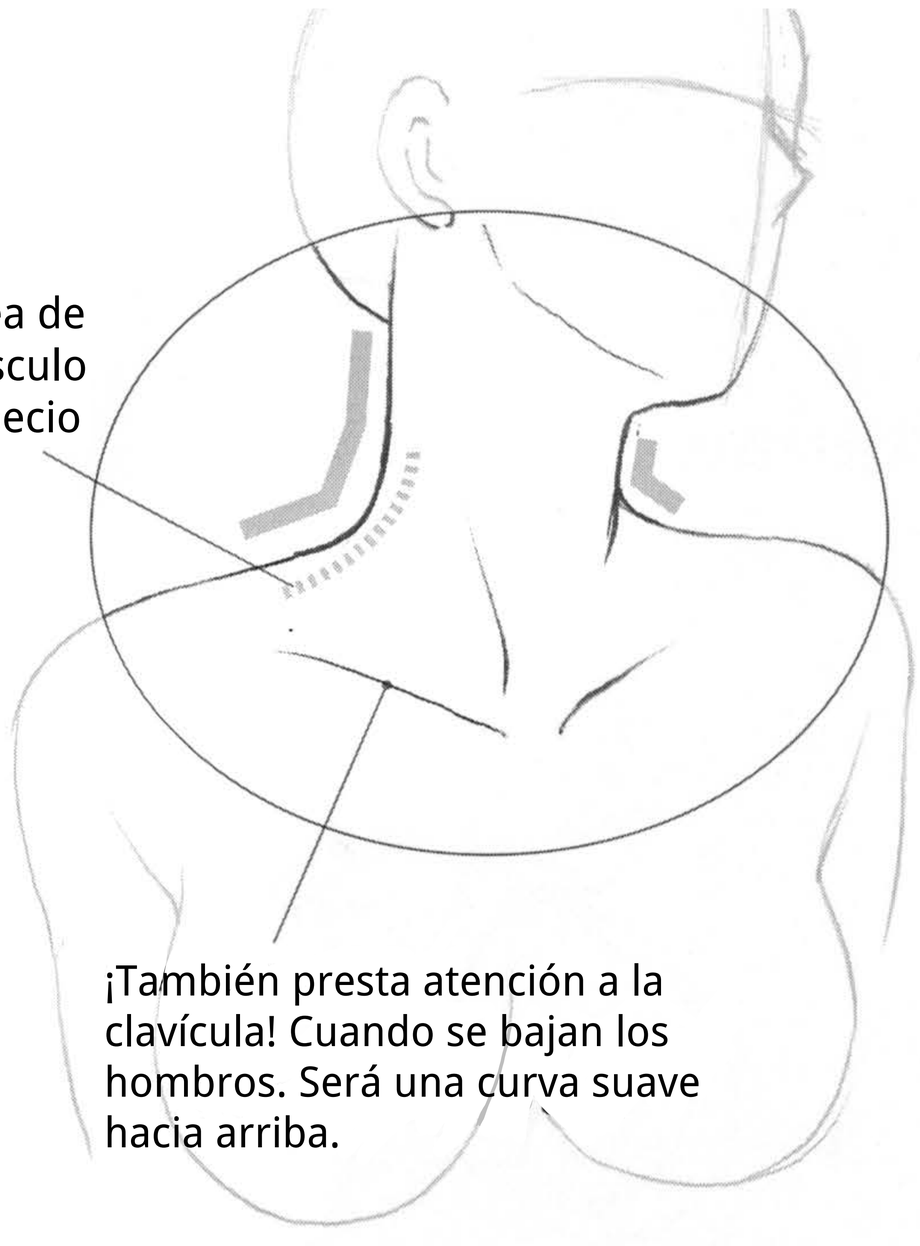


Levanta tu cara

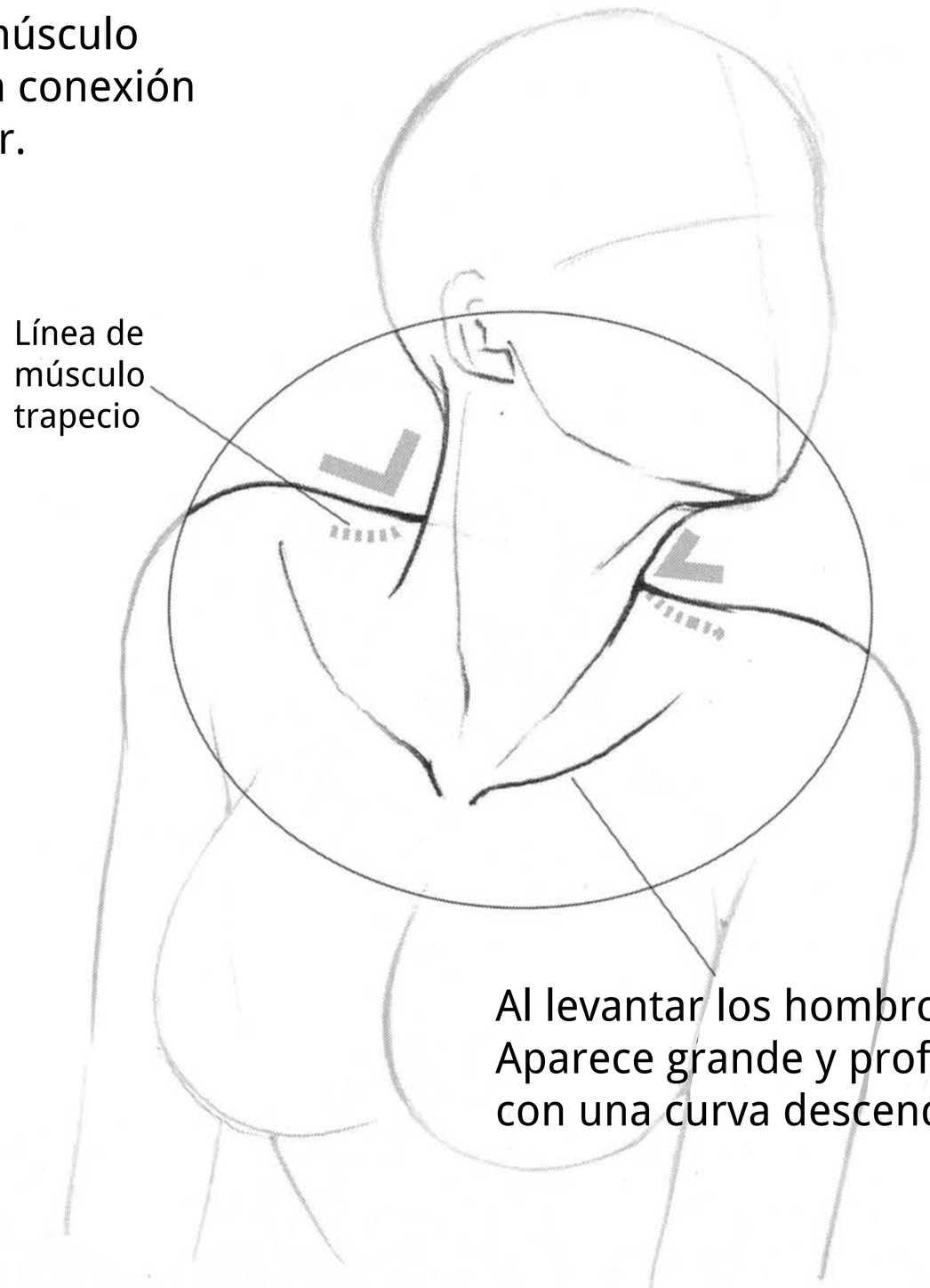
La línea del cuello es casi la misma que cuando se acaricia el cuello.

- Caso de Fukane donde la conexión entre el cuello y el torso parece lineal

Debido al ángulo, la línea de entrenamiento del músculo recortado es invisible. Por lo tanto, la silueta de la conexión entre el cuello y el torso es diferente de la familiar.

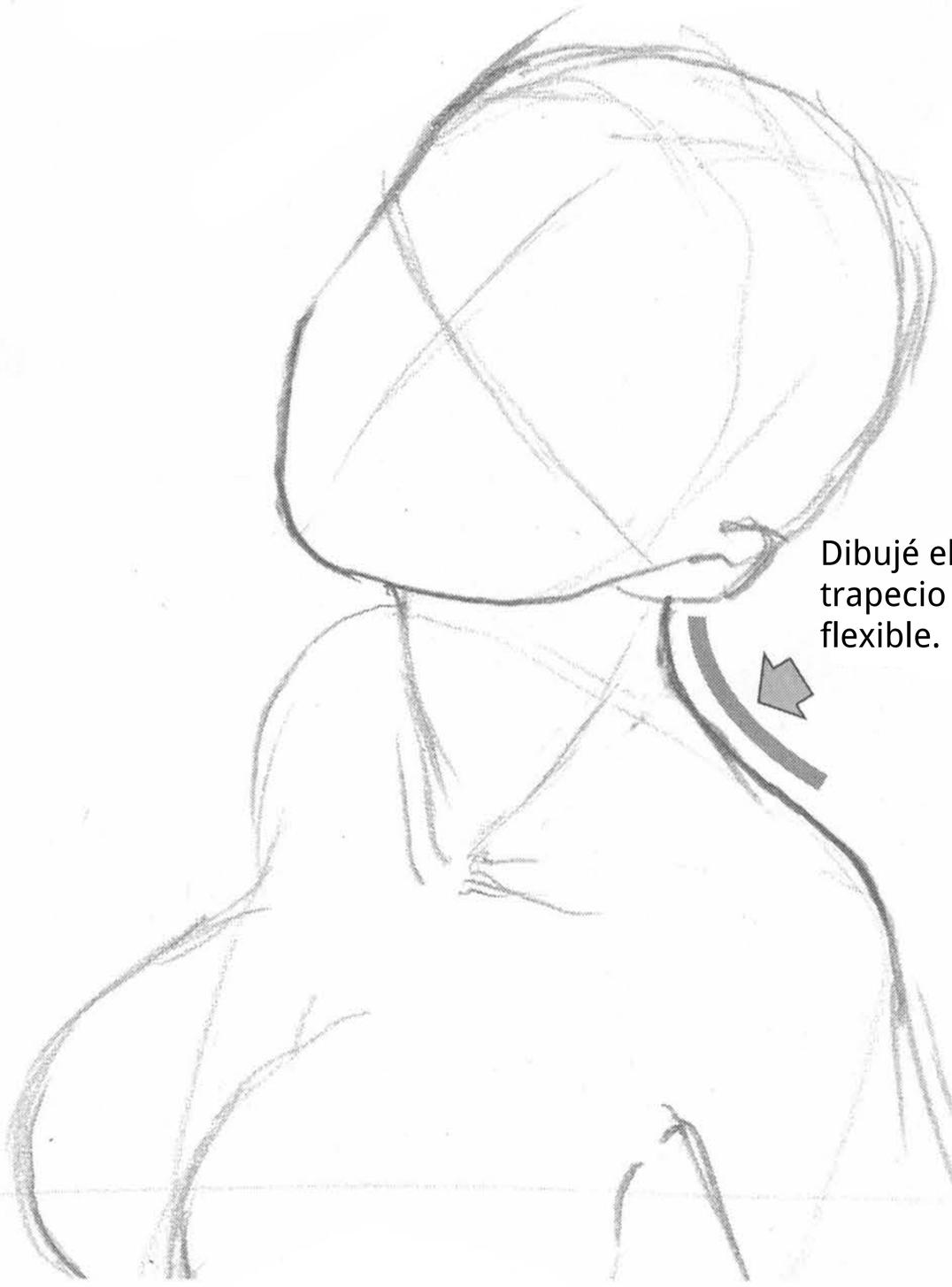


¡También presta atención a la clavícula! Cuando se bajan los hombros. Será una curva suave hacia arriba.

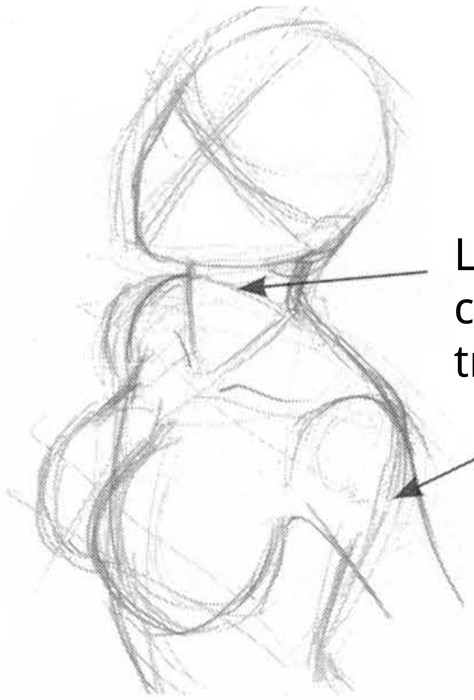


Al levantar los hombros. Aparece grande y profundo con una curva descendente.

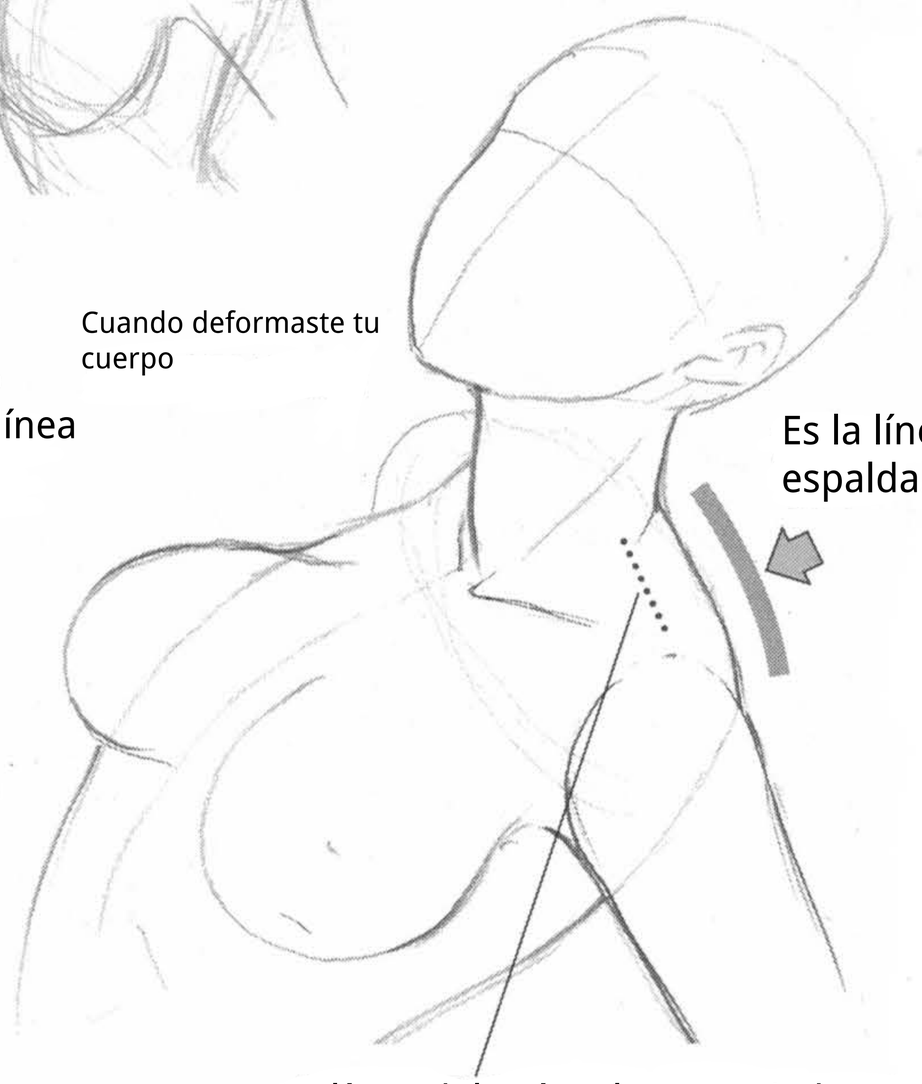
Alrededor del cuello visto con fukan



Dibujé el músculo trapecio con una línea flexible.



Línea Atari Cojo el baúl como un bloque de trozos.

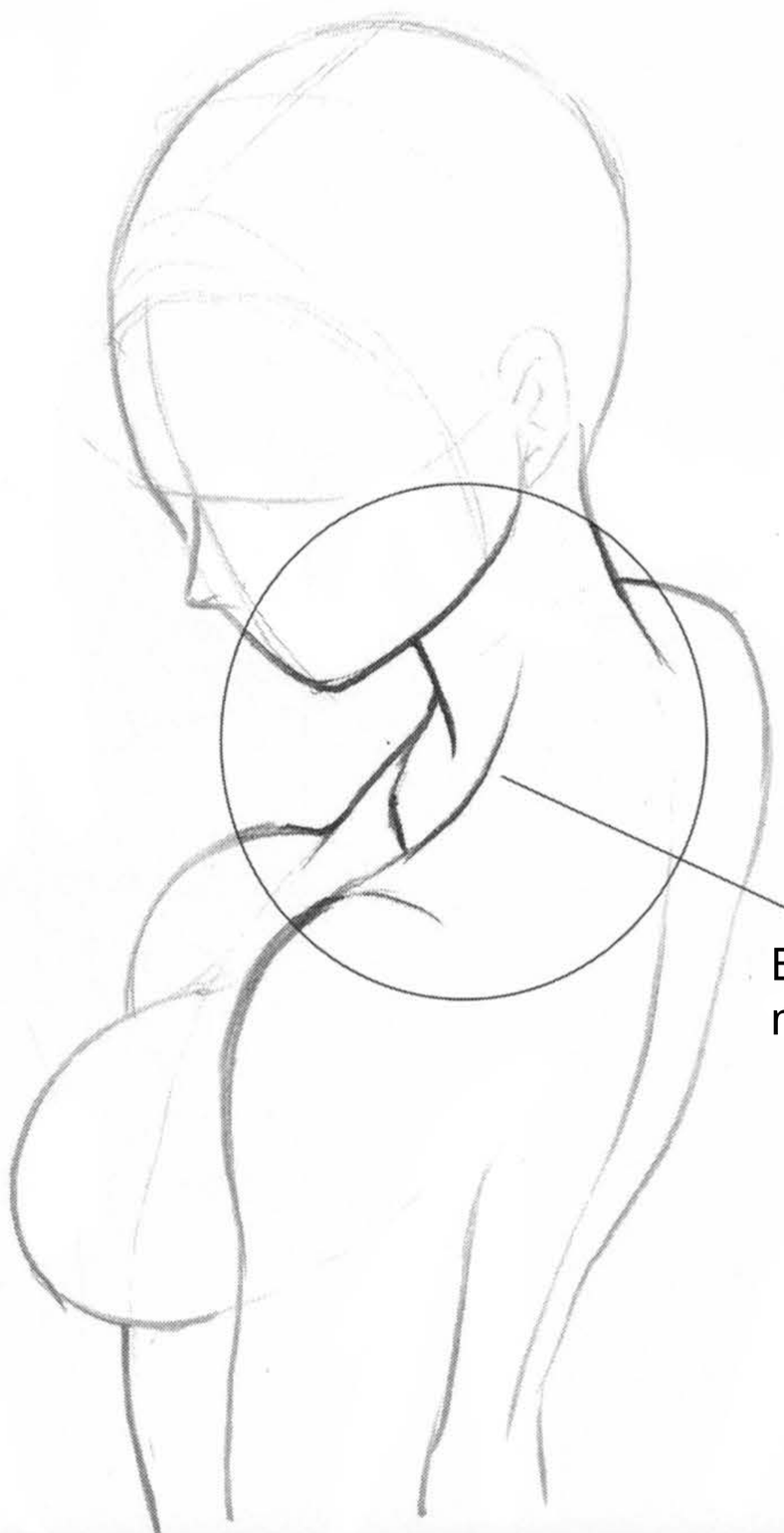


Cuando deformaste tu cuerpo

Es la línea de la espalda.

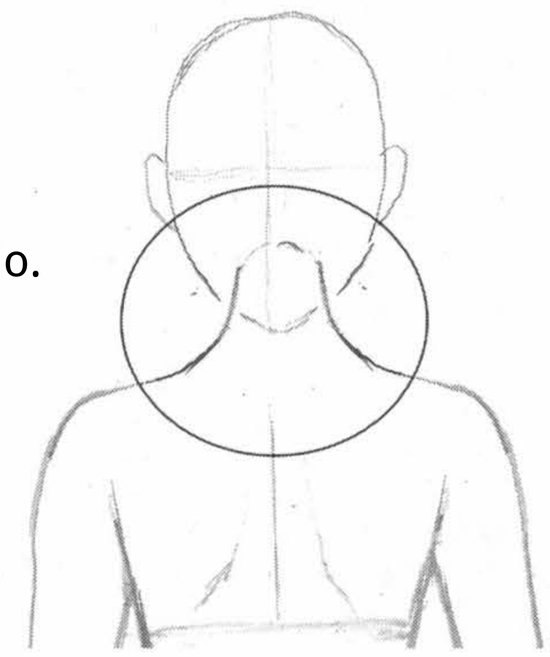
La línea del músculo trapecio ha desaparecido.

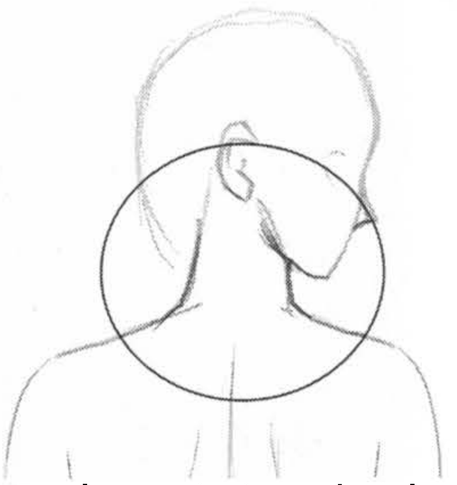
Caso de tirar de un hombro. Hombro desaparece



Es la línea del músculo trapecio.

- alrededor del cuello visto desde la parte posterior





Incluso si girando alrededor de este lado, los hombros no cambiarán.

Pose de cuello y hombros

Para alzar los hombros

Agarro la posición del hombro cuando estoy normal (cuando no estoy levantando el hombro) y lo dibujo.

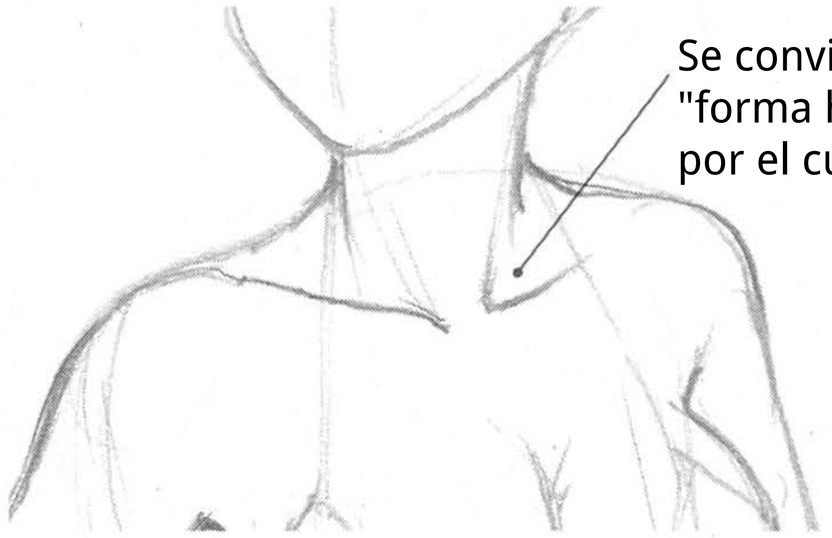
Posición antes de levantar el hombro

Estoy sacando a Naname.

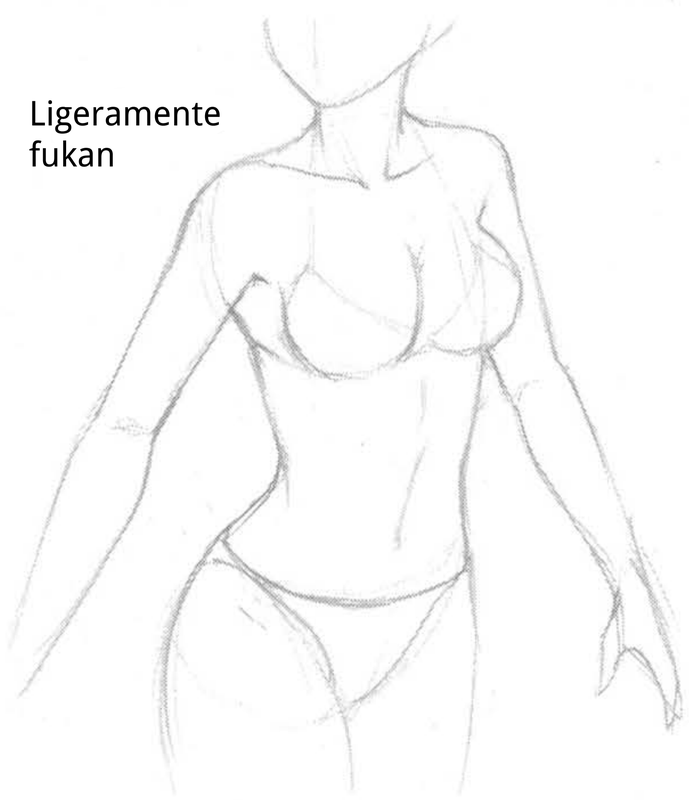
Vamos a centrarnos en la expresión del cuello / clavícula / hombro

- Atención a la conexión entre la clavícula y el hombro

La clavícula se convierte en un estándar de la parte superior del fuselaje, y al mismo tiempo, la forma en que se ve con el ángulo del hombro y el cuello cambia de manera diversa. Vamos a tomarlo con un conjunto con el cuello y el hombro.

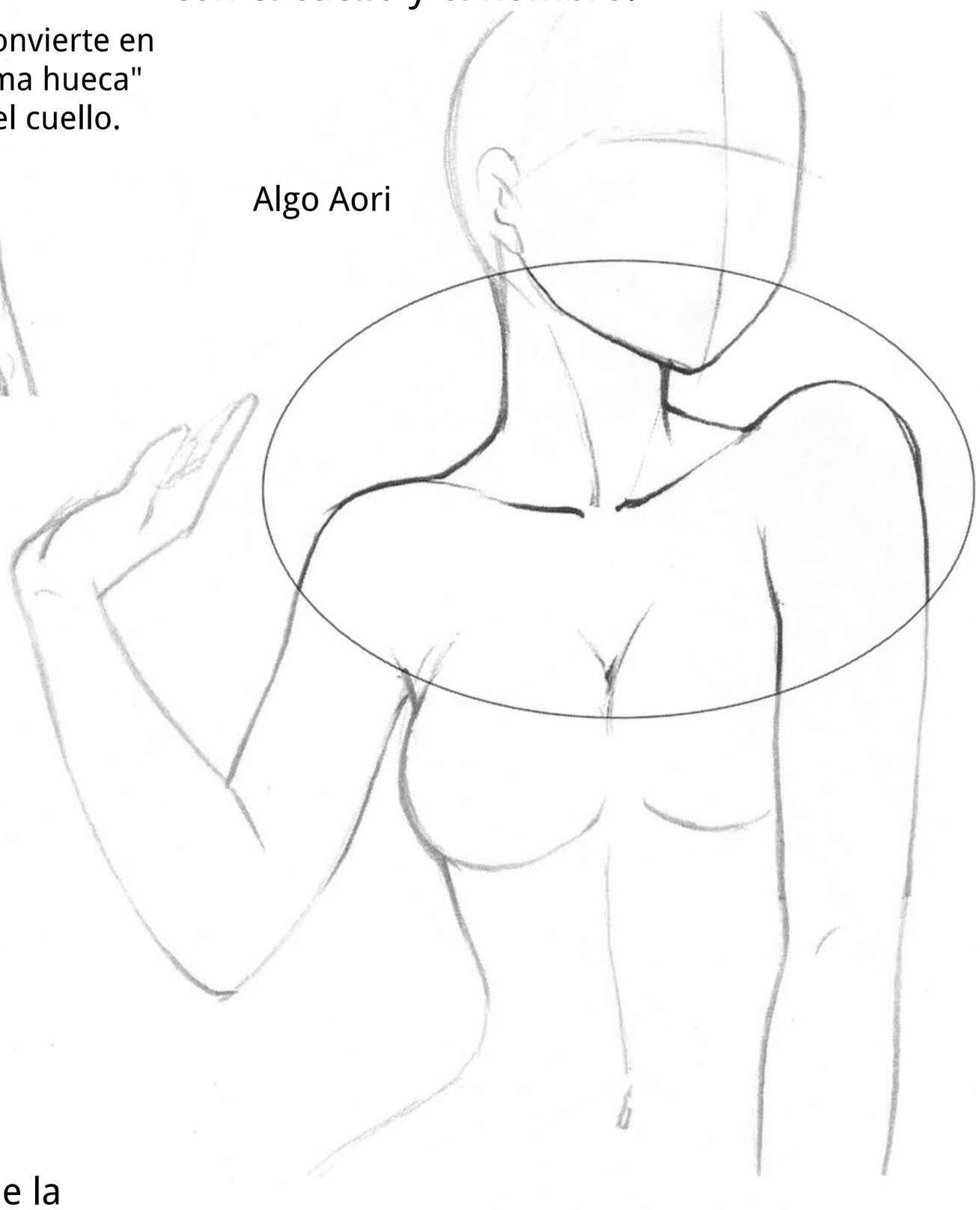


Se convierte en "forma hueca" por el cuello.



Ligeramente fukan

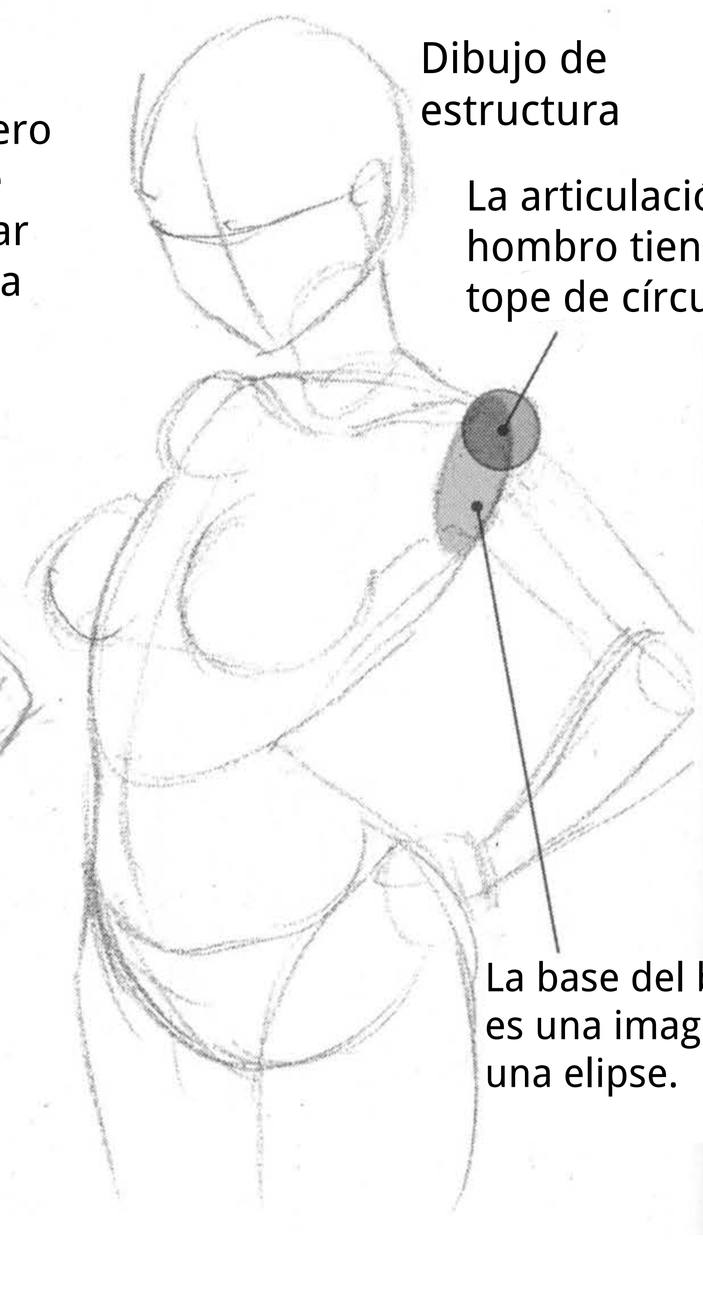
Algo Aori



La conexión de la clavícula al hombro desaparece.

Ligeramente fukan

Bosquejo áspero
La clavícula se puede conectar desde la banda



Dibujo de estructura

La articulación del hombro tiene un tope de círculo.

La base del brazo es una imagen de una elipse.

Atención a la línea de la parte superior y al hombro del cuerpo de pausa posando con los peces

Seiza pose 2

Línea de músculo trapecio

Parte de hombro

Atrás, línea del fuselaje

Parte de hombro

Atrás, Linea de fuselaje

parte de hombro

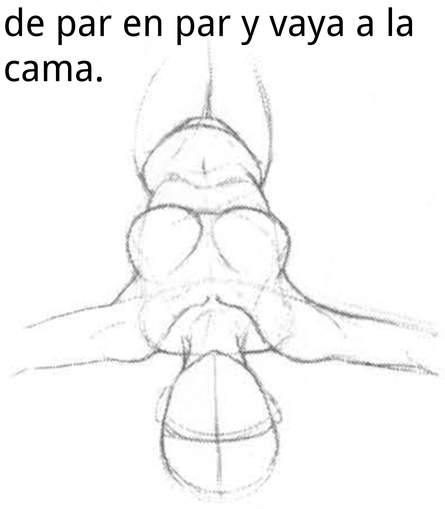
La clavícula dibuja una curva suave.

Dibujando

Atrapo la parte superior del fuselaje.

Inclínese hacia adelante con su mano sobre sus rodillas

Coloque ambas manos de par en par y vaya a la cama.

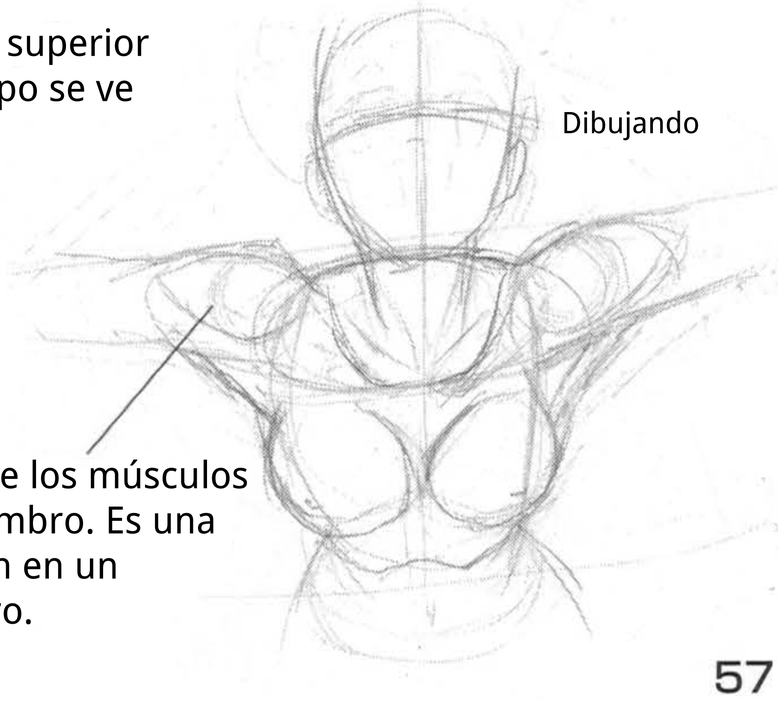


Atrás, Linea de fuselaje

La clavícula tiene forma de U.

La parte superior del cuerpo se ve elíptica.

Atari de los músculos del hombro. Es una imagen en un hombro.

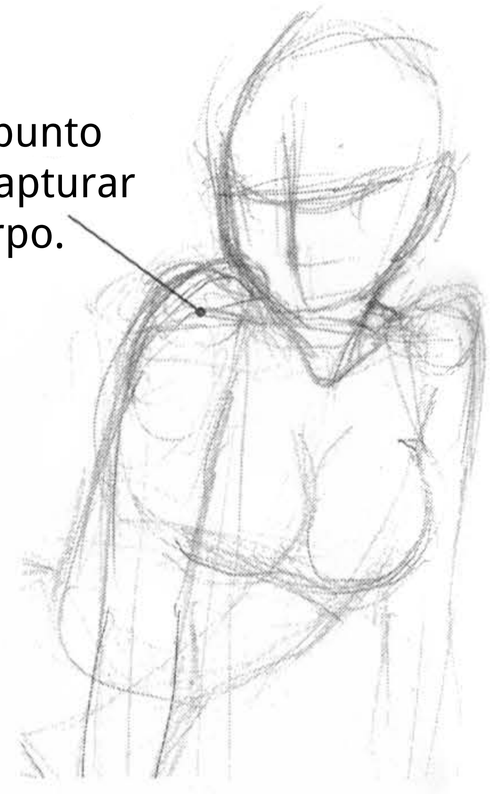


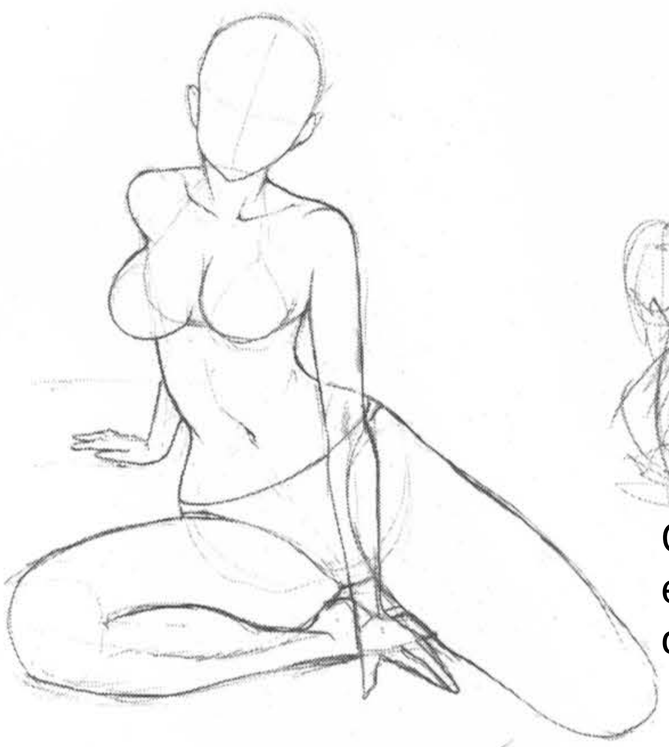
Dibujando

- Posición para apoyar el cuerpo con los brazos

La clavícula se mueve para ser jalada por el hombro levantado.

Es un punto para capturar el cuerpo.





Gran Atari. Decidimos el ángulo entre la cabeza y el hombro.

La clavícula está girando detrás de la articulación del hombro.

La clavícula crea hoyos únicos alrededor del cuello.

Dibujo. Pose normal Como con el ángulo normal, está bien tomar el Atari de la clavícula en forma de V.

Solo apoyándolo, la clavícula no cambia mucho.

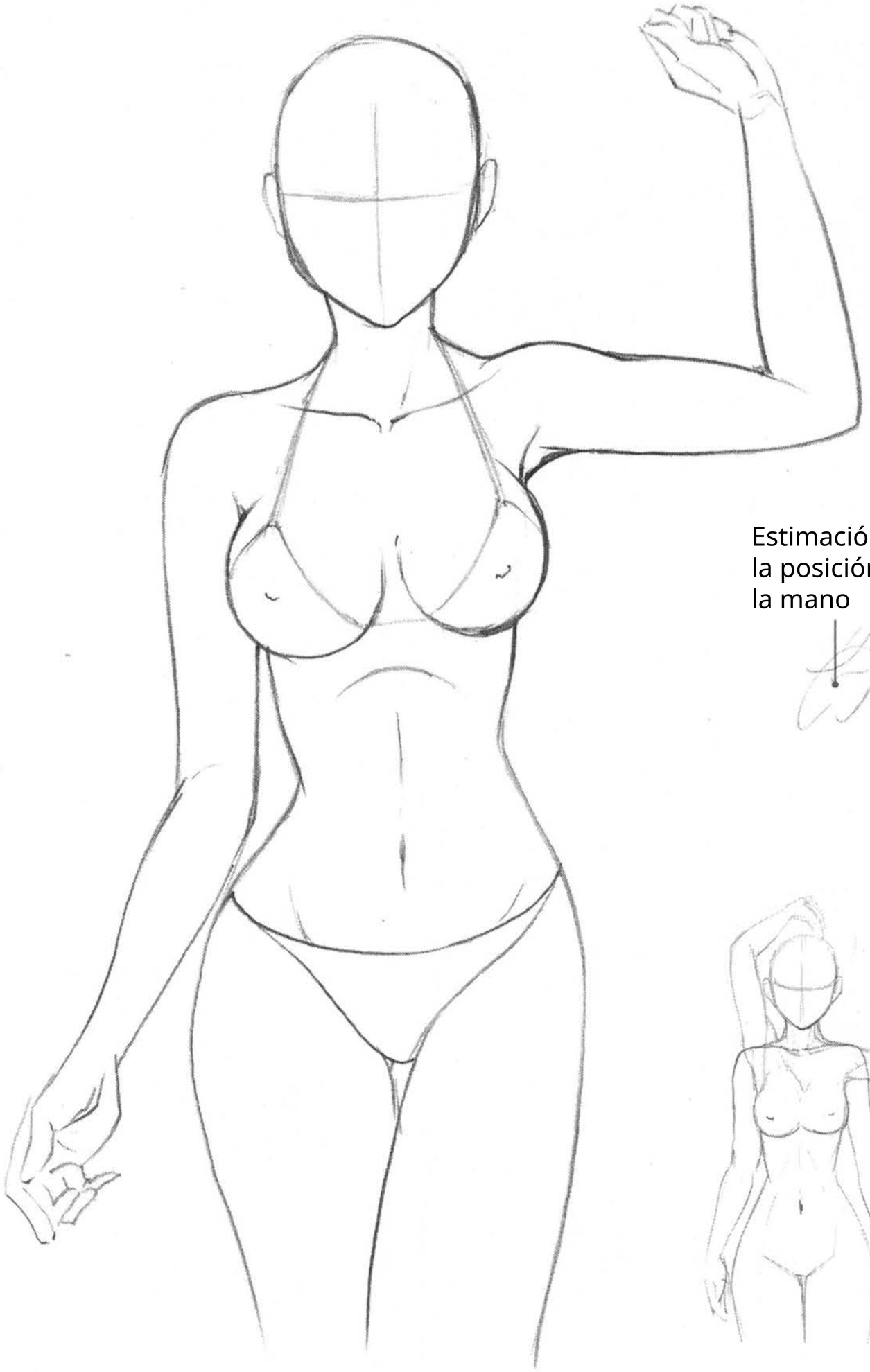
Movimiento que entró en el poder y se embarcó en gran medida. Conviértase en una gran abolladura, la clavícula también emerge densamente.

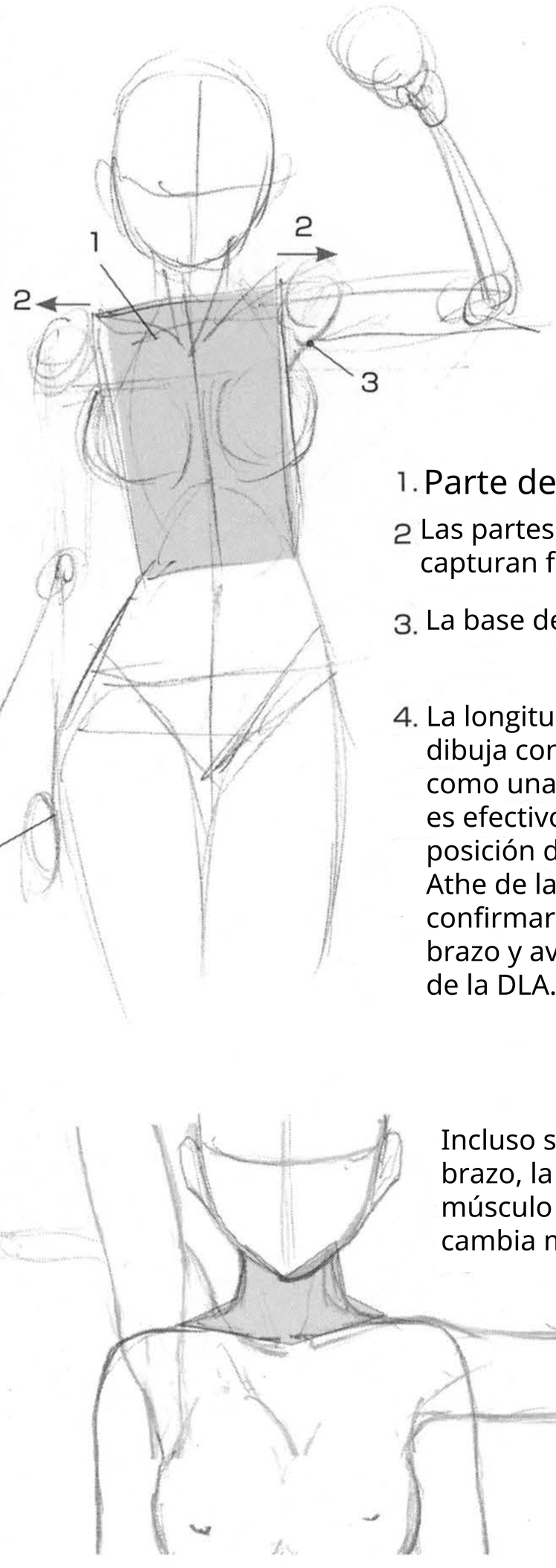
Cuando soportamos peso normalmente V de la clavícula es suave.

Cuando ambos hombros están levantados. La clavícula se convierte en una forma de V profunda.

Aprende cómo unir tus hombros y brazos

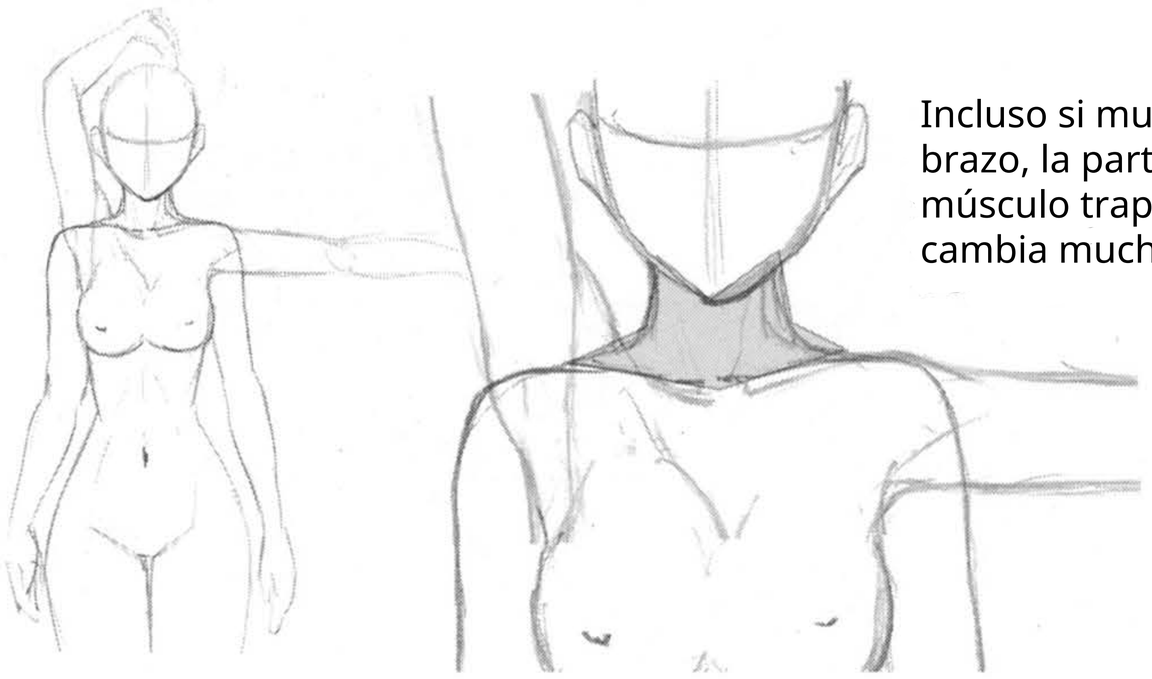
Cómo dibujar alrededor de los hombros





Estimación de la posición de la mano

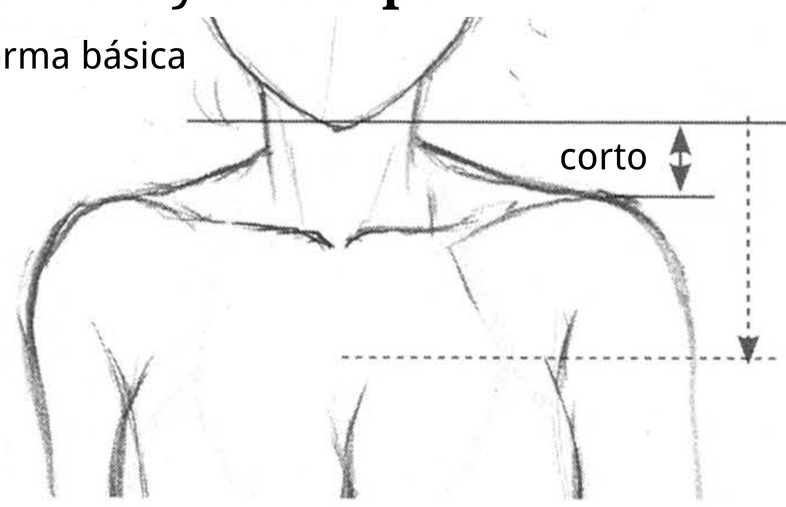
1. Parte del cuerpo Kimi.
2 Las partes del hombro se capturan fuera del torso
3. La base del cofre es la axila.
4. La longitud del brazo se dibuja con el cuerpo como una guía. También es efectivo tomar la posición de la mano en el Athe de la rodilla, confirmar la longitud del brazo y avanzar el dibujo de la DLA.



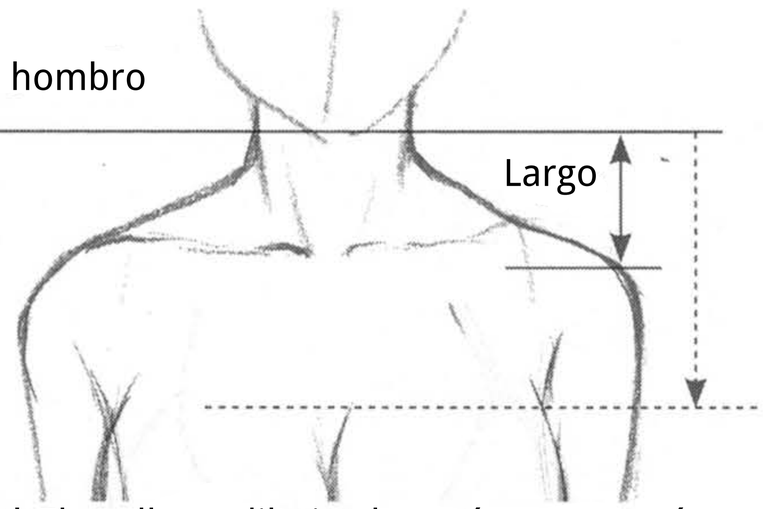
Incluso si mueve su brazo, la parte del músculo trapecio no cambia mucho.

• Equilibrio del hombro y el cuerpo

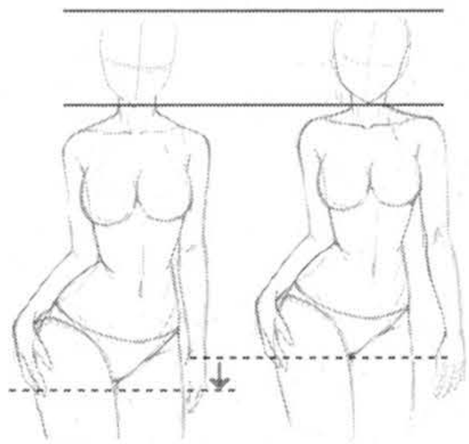
Forma básica



hombro



* El cuello se dibuja algo más corto según la longitud del cuello del hombro.



Dado que el pecho superior se alarga a medida que el hombro se pone rígido, el equilibrio mejora si busca la longitud del cuerpo.

• Desde qué lado de la línea del brazo dibujas

Parte delantera

La base del brazo

Sal de la base del cofre.

parte trasera

Está casi recto hacia abajo.

Posición de corte estimada

El cuerpo real es más bajo.

Cuando el brazo se baja normalmente, la parte de la raíz del brazo en la parte posterior nunca se corta en el exterior, pero está bien pictórica.

•Cómo usar el brazo

Frente

Estructura de la raíz del brazo

① Línea del fuselaje / cofre

②El brazo entra (apuñalamiento de la imagen)

③ Línea desde la parte posterior. Haz un contorno alrededor de las axilas.

volver

Armas

Parte del cuerpo

Es una articulación del torso y el brazo. La piel crece, haciendo esta silueta.

Cuando la línea de la axila, una conexión se dibuja firmemente. Veo la gruesa base de mi brazo.

Expresión abreviada

Una pequeña holgura en la piel de las axilas la hará delgada.

volver

Aunque se convierte en una impresión como figuras y CG, nace una silueta elegante.

Aprende del hombro y del brazo

Forma de pose / hombro y expresiones laterales

Ángulo donde se puede ver el lado del fuselaje

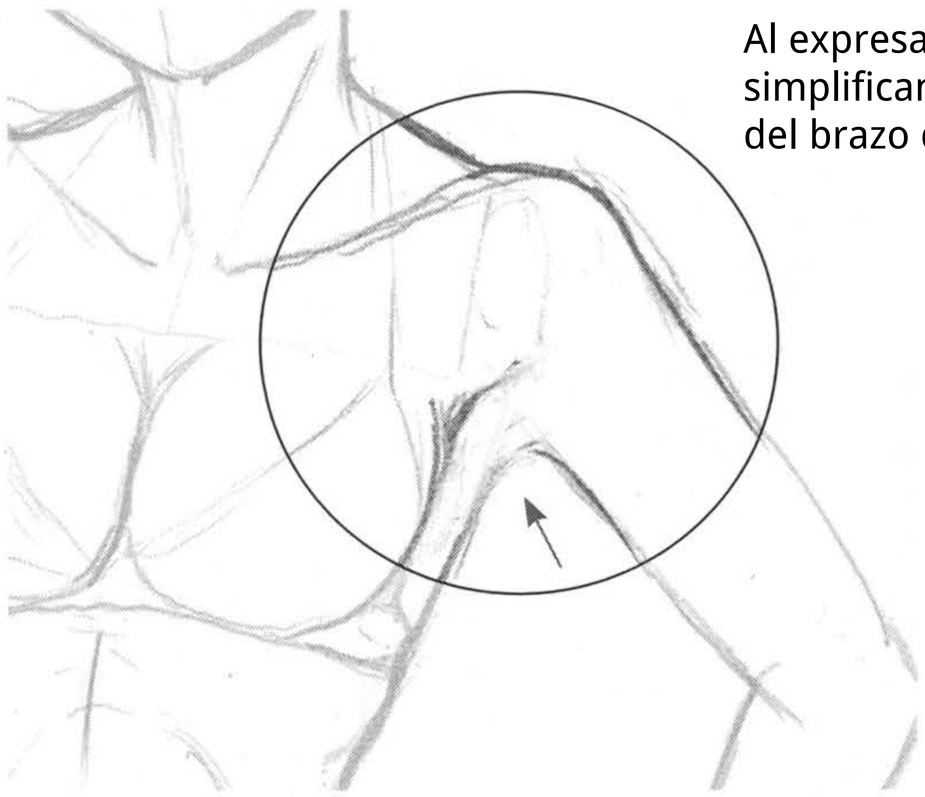
Está ligeramente teñido.

Verás cómo usar tus brazos en tres dimensiones.

Línea en el frente del fuselaje

Piel de la axila

Lado del fuselaje / parte gruesa



Al expresar simplificando la raíz del brazo de la axila.

Un poco consciente de la "piel" de la axila, una sensación tridimensional nace alrededor de la raíz del brazo.

Algo grasioso

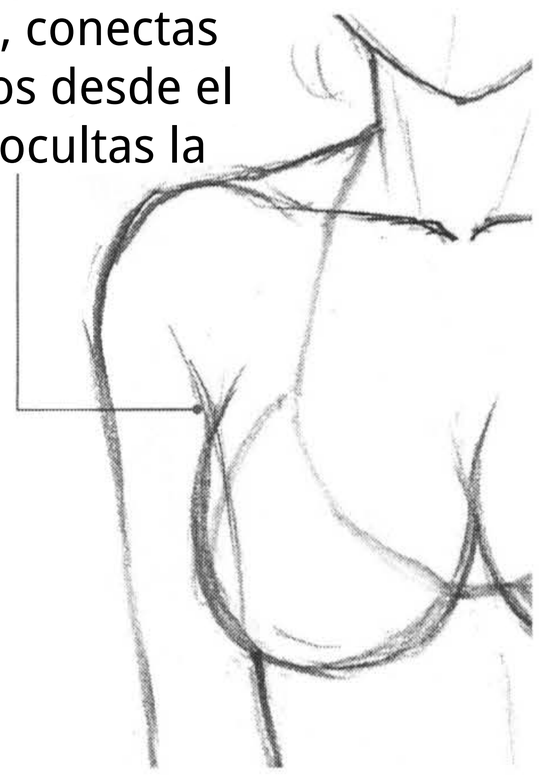
La forma del hombro cambia de acuerdo con la postura y la dirección del brazo.

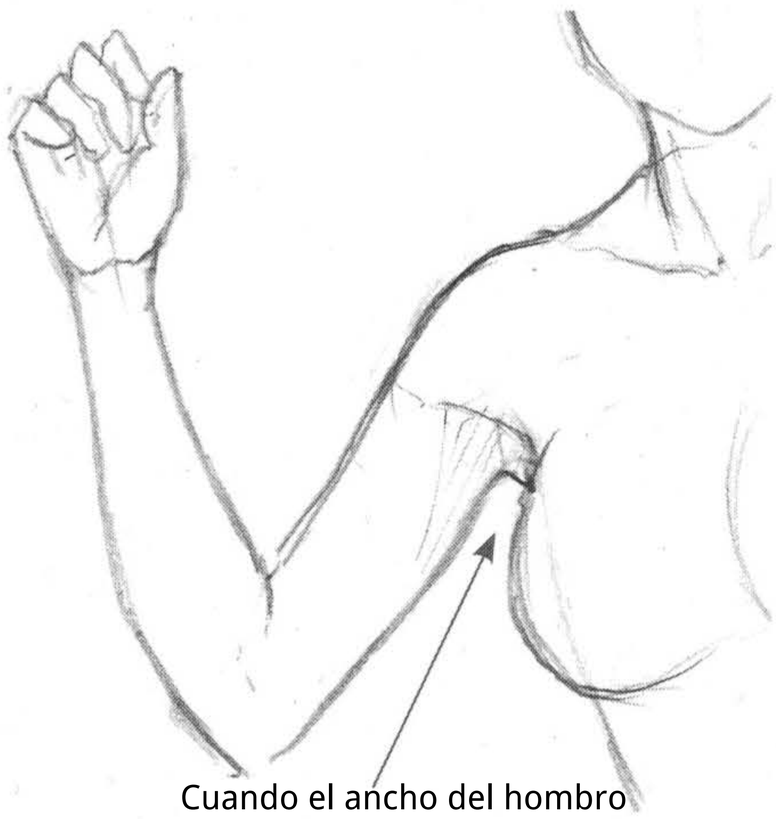
Escabechado en bruto dibujado conscientemente del lado del cuerpo.

Atari de pose. Esqueleto de dibujo.

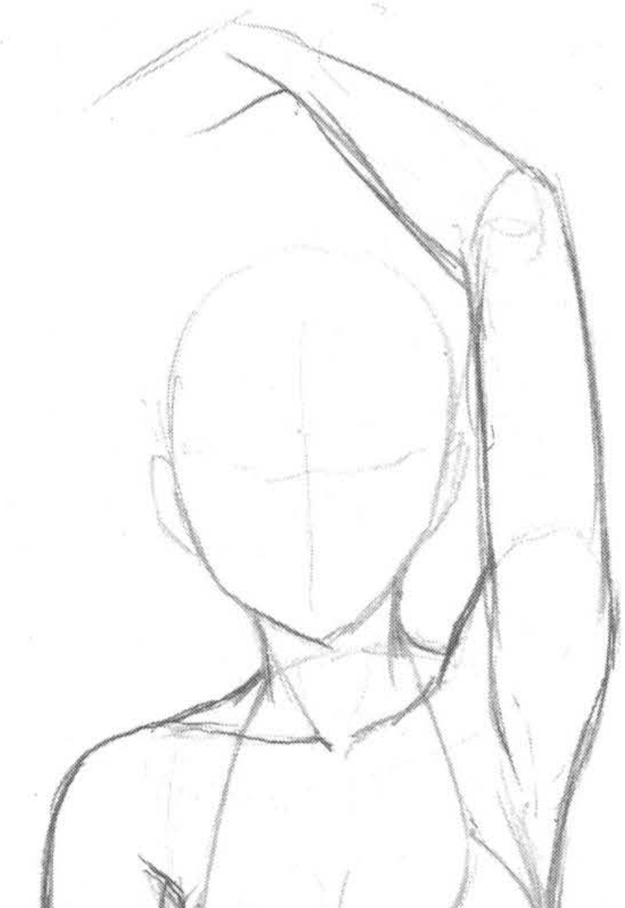
Ángulo frontal

Como el pecho está al frente, conectas los brazos desde el frente y ocultas la axila.

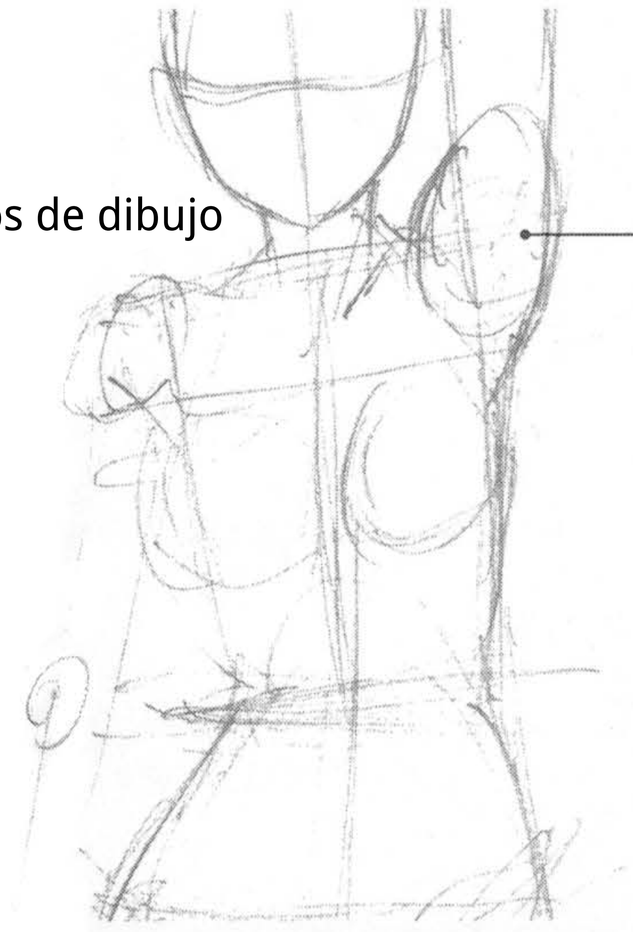


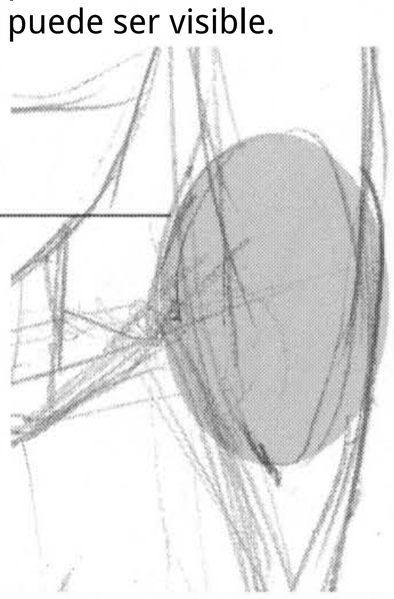


Cuando el ancho del hombro es ancho, los músculos de la espalda están desarrollados, etc. Dependiendo de la postura del brazo, la axila puede ser visible.



Puntos de dibujo





Tome la imagen del músculo del hombro en una forma elíptica.

Brazo planteando plantear

- Banzai ligeramente aori

Con un poco de inclinación, la clavícula aparece en posición horizontal.

Ángulo normal

Lo dibujo mientras confirmo la posición del codo y la longitud de la mano con el brazo áspero bajado.

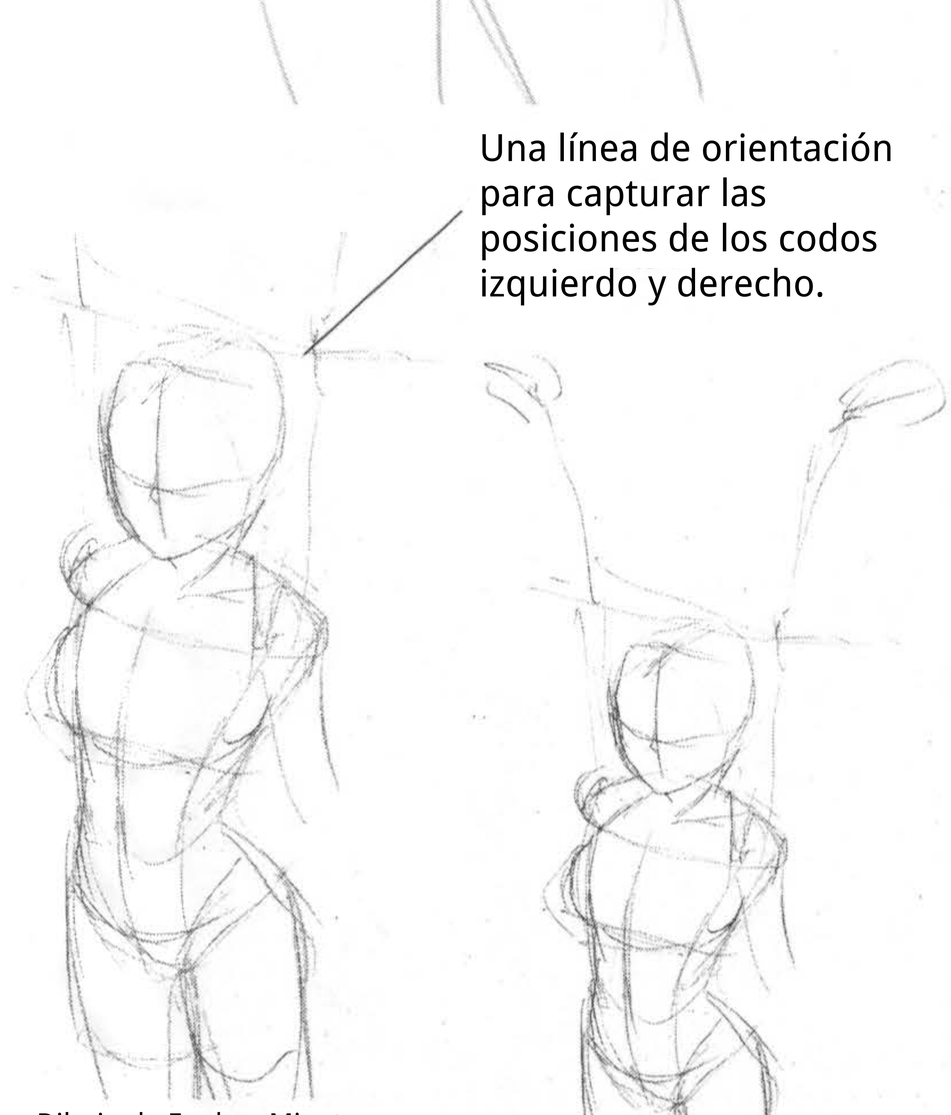
Atari Dessin

La clavícula es una letra V Parece conectado a los músculos del hombro.

Fuukan

• ángulo normal extendido

Dibujando



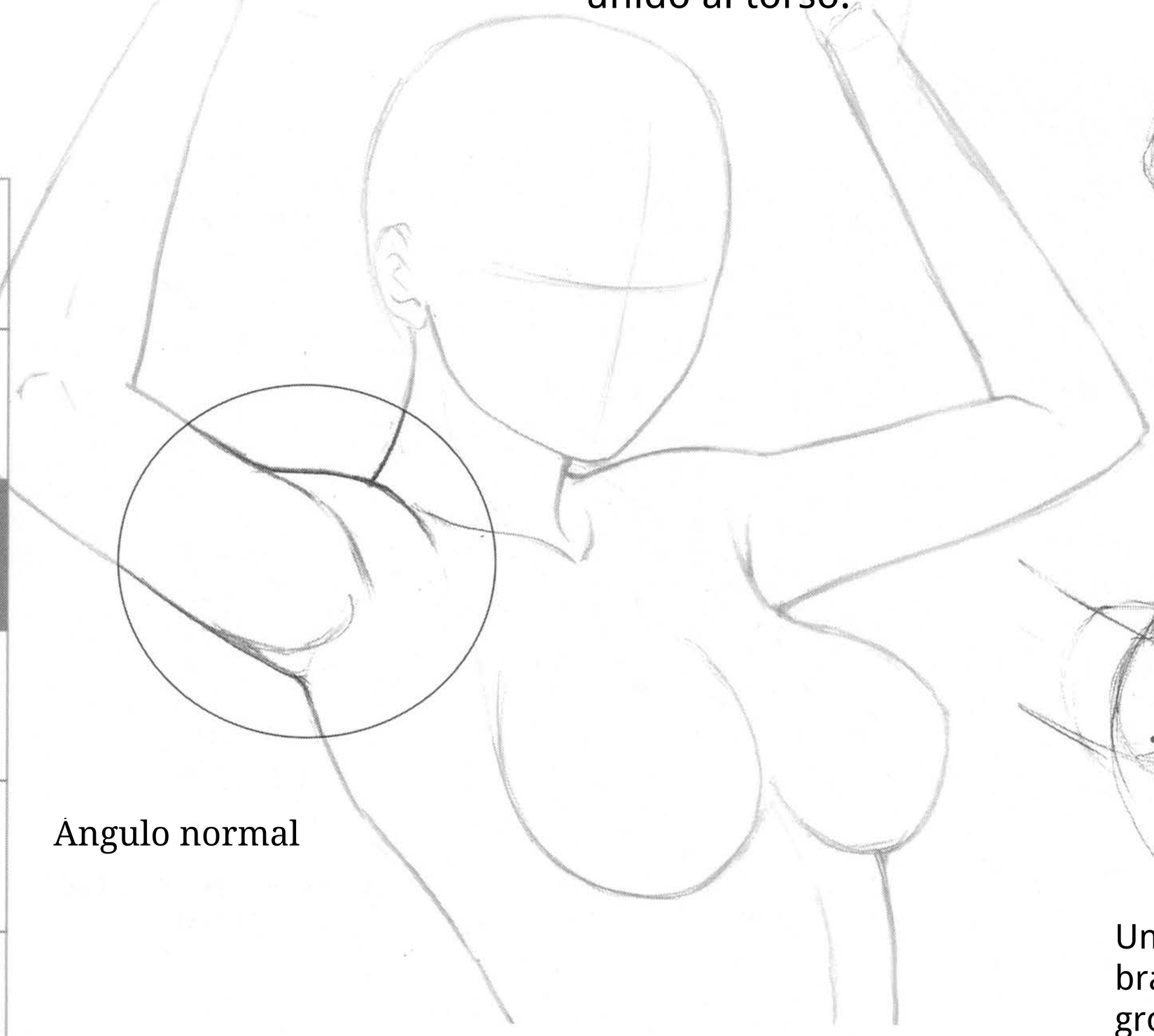
Una línea de orientación para capturar las posiciones de los codos izquierdo y derecho.

Dibujo de Fuukan Mientras dibuja la parte superior de la cabeza y el torso, dibuje el Atari del brazo.

Antes de dibujar un hombro, aclare el cuerpo.

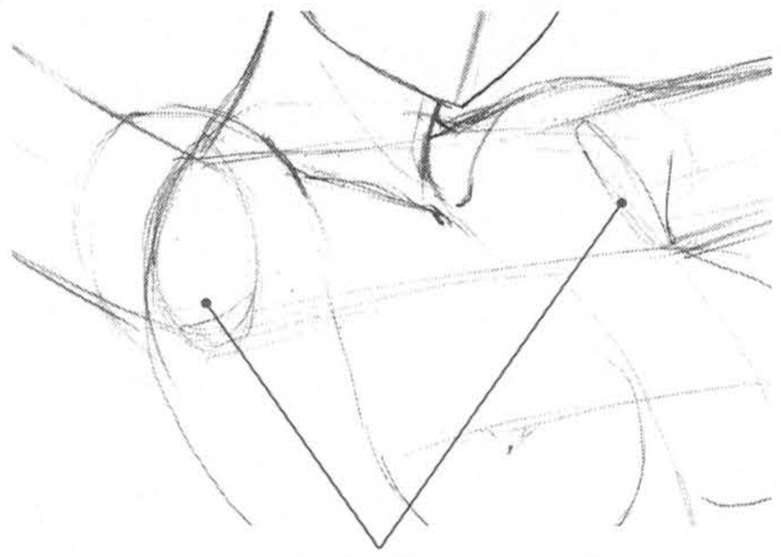
Veamos la base del brazo

Es una imagen con un brazo columnar unido al torso.



Ángulo normal

Dibujando

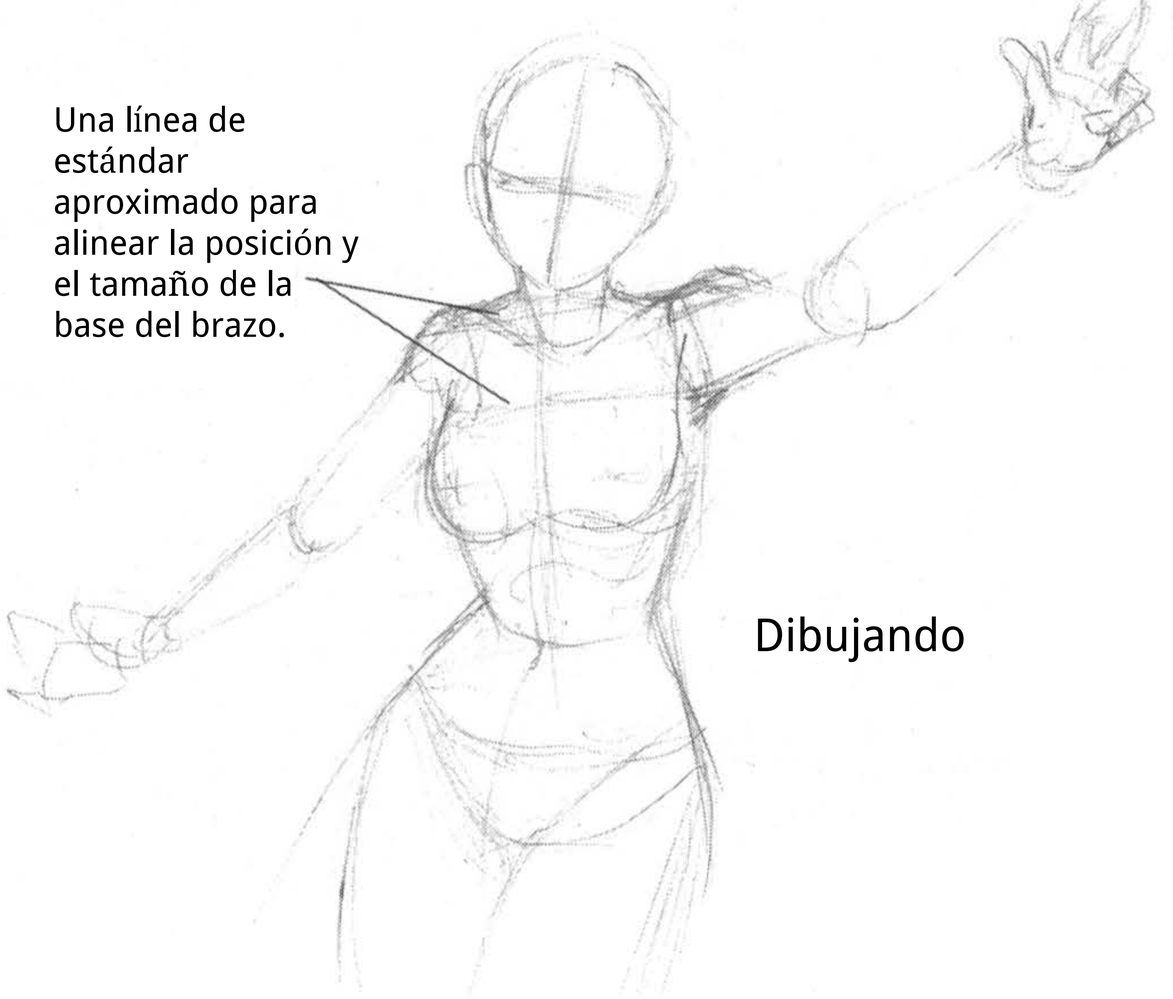


Una elipse que atrapa la base del brazo. El tamaño de la elipse es el grosor del brazo. El ángulo de la elipse cambia con la dirección del brazo.

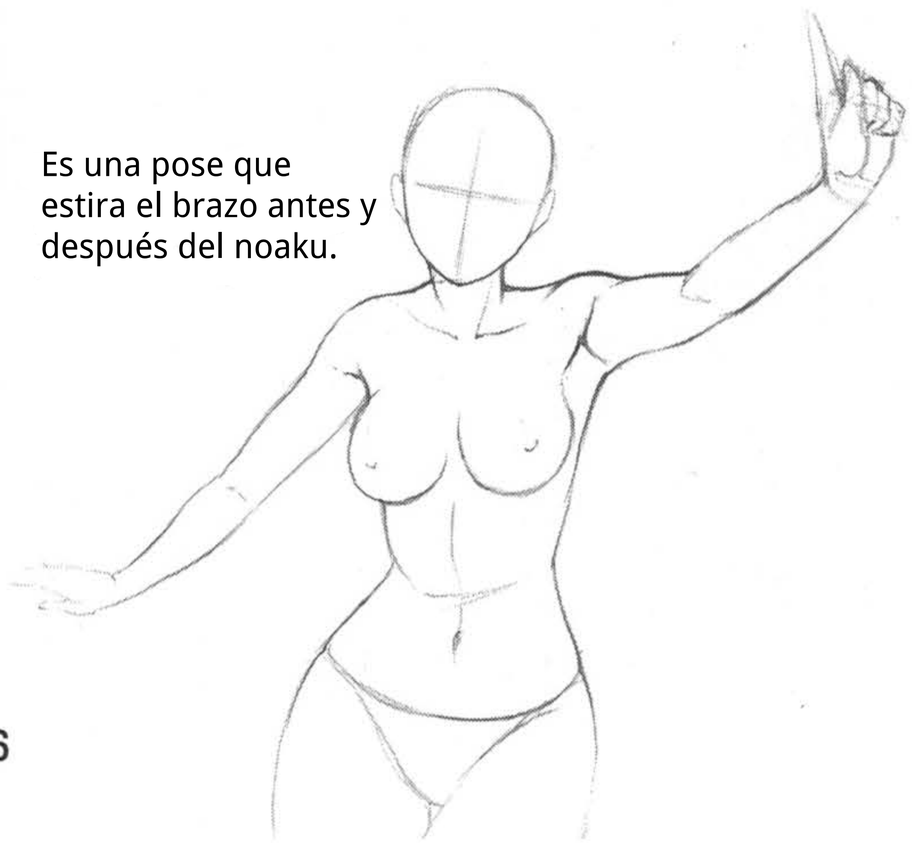
Fuwan

Un boceto de la raíz del brazo.

Una línea de estándar aproximado para alinear la posición y el tamaño de la base del brazo.



Es una pose que estira el brazo antes y después del noaku.



Dibujando

Una simple expresión aparte.

Aori

Al enfatizar los músculos y pensar estructuralmente.

Dibujando

Fuukan

Expresión expresiva de arrugas para mostrar como una raíz. Cuando desea enfatizar un corte pequeño o una sensación tridimensional del cuerpo y el brazo, estas expresiones son correctas.

Ligeramente fukan

Dibujado un brazo áspero maltratado, dibujo dibujando las raíces de los brazos y la estructura de la atmósfera alrededor de los hombros.

En este ángulo, la línea de elevación / músculo de la axila capturada es leve.

Dibujo de estudio sombreado en la estructura del brazo y el hombro

Musculos del hombro

Músculos del hombro Estoy cerca.

Dent en la axila

Linea desde el pecho

Condición antes de levantar el brazo

Se enfatizan los músculos de los hombros.

Algo aori

Agarro con la imagen que el brazo está poniendo debajo de los músculos del hombro.

Línea que conecta los músculos de los senos con los hombros

Un diagrama simplificado. Línea de captura

Línea de la piel de axila

Dibujo. Tengamos en cuenta el cuerpo antes de poner la postura del brazo.

Vamos a centrarnos en la forma del hombro

Una pose donde la curva del músculo del hombro se ve hermosa

Posición del hombro, base del brazo

Paisaje. Usualmente es un ángulo.

Posición del codo y la muñeca cuando se baja el brazo. Se dibujará una pausa del brazo mientras se confirma la longitud del brazo.

- Fuukan

Si la redondez de los músculos del hombro no aparece en su mayoría.

Dependiendo del movimiento del brazo, sale la redondez de los músculos del hombro.

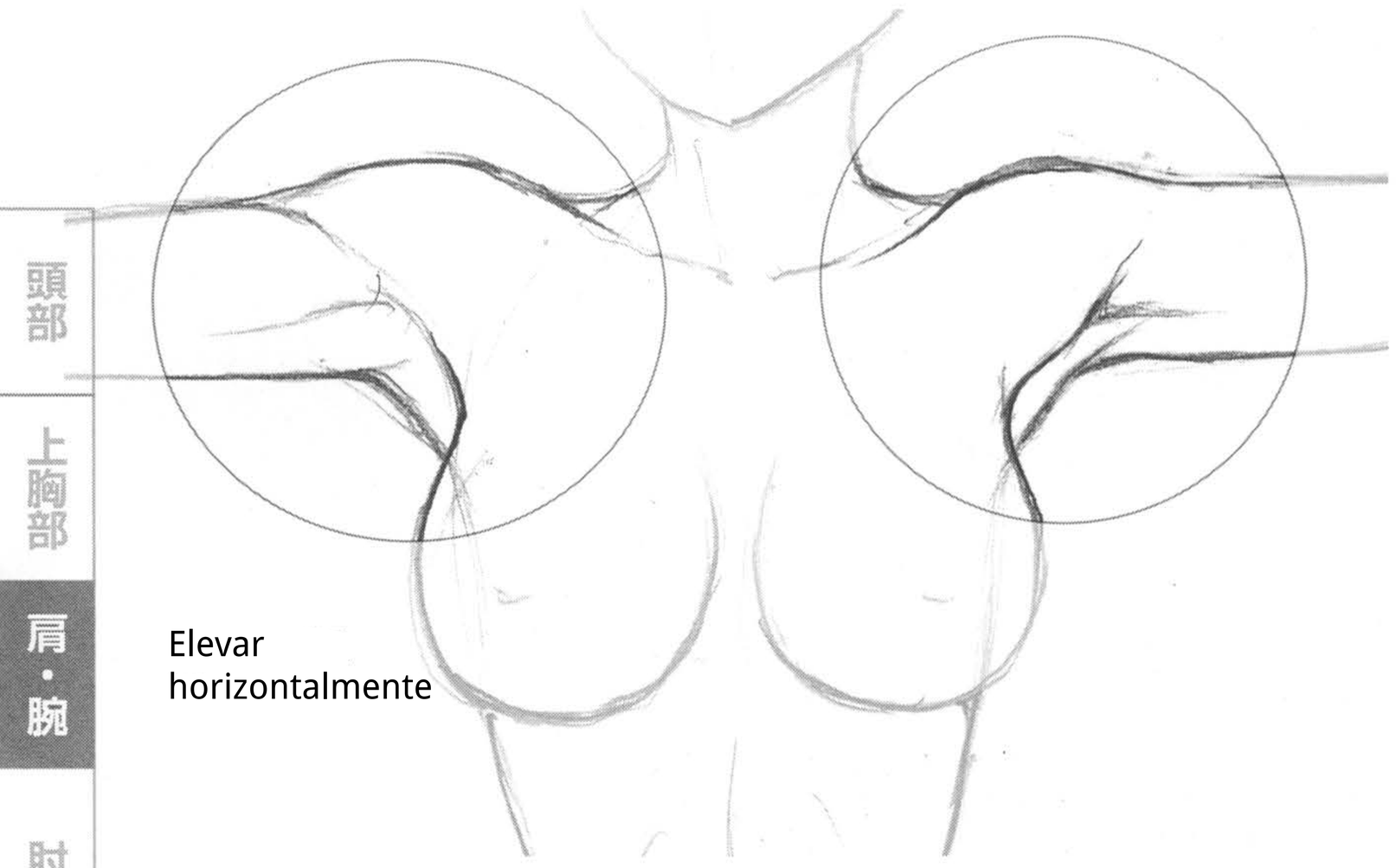
Orientación, postura de pie con los brazos bajos

Dibujando

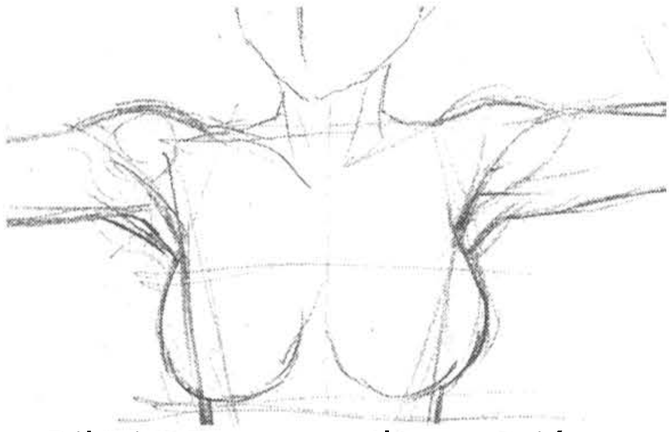
Pose orientada en diagonal, poseída por el pecho

Dibujando

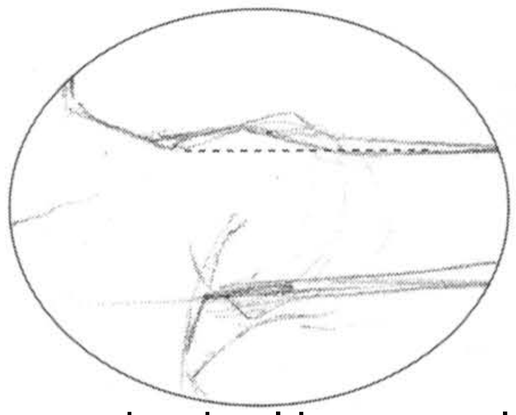
Músculos del hombro



Elevar horizontalmente



Dibujo. Tomemos la conexión entre los músculos del hombro y el torso Atari.



El caso donde el brazo es el sujeto, y los músculos del hombro apenas se unen.

Elevarlo alto

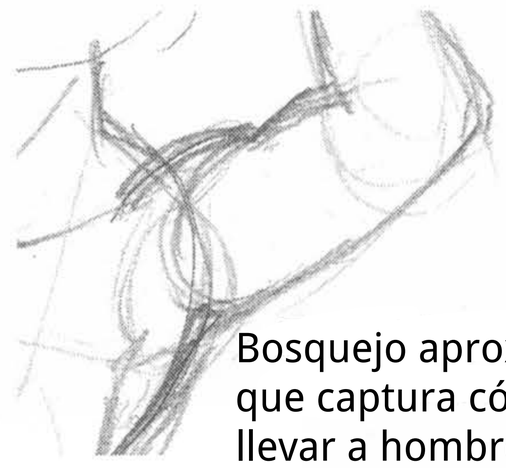
Dibujando

Dibujo. La posición redondeada del hombro es un poco más alta que cuando se baja el brazo.

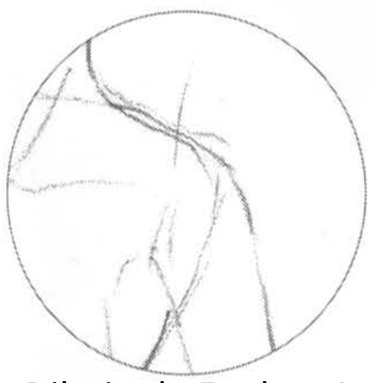
heidi

Cuando la barba está abierta hacia afuera (el brazo está subiendo en la dirección diagonal). No puedo ver las inclusiones de los músculos del hombro.

Intenté apilar el estado en que estaba tirando de mi brazo. Observemos también los cambios en la clavícula.



Bosquejo aproximado que captura cómo llevar a hombros



Dibujo de Fuukan Antes de dibujar una pose, es un dibujo de estudio para dibujar con la forma de unir el hombro y el cuerpo.

heidi

Cuando heisi está cerrado. Puedo ver los músculos del hombro.

肘 (Codo)
(ヒジ)

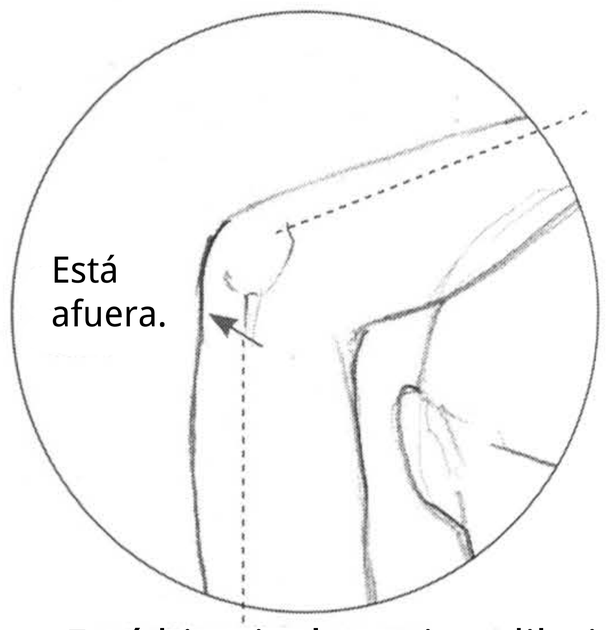
Observemos la forma del codo de Bose

Dibujo de Hizi

Echemos un vistazo a la forma de Hizi y la expresión de Hizi, centrándonos en la pose que sobresalía a Hizi.

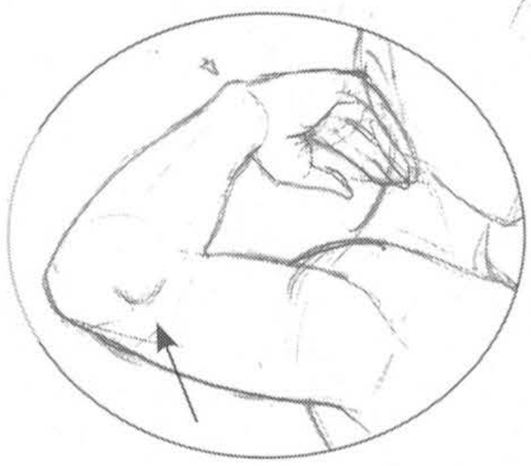
b es la sombra del hueso, que se convertirá en la punta del codo. De

Dibujo. Dibujemos la posición de la articulación.

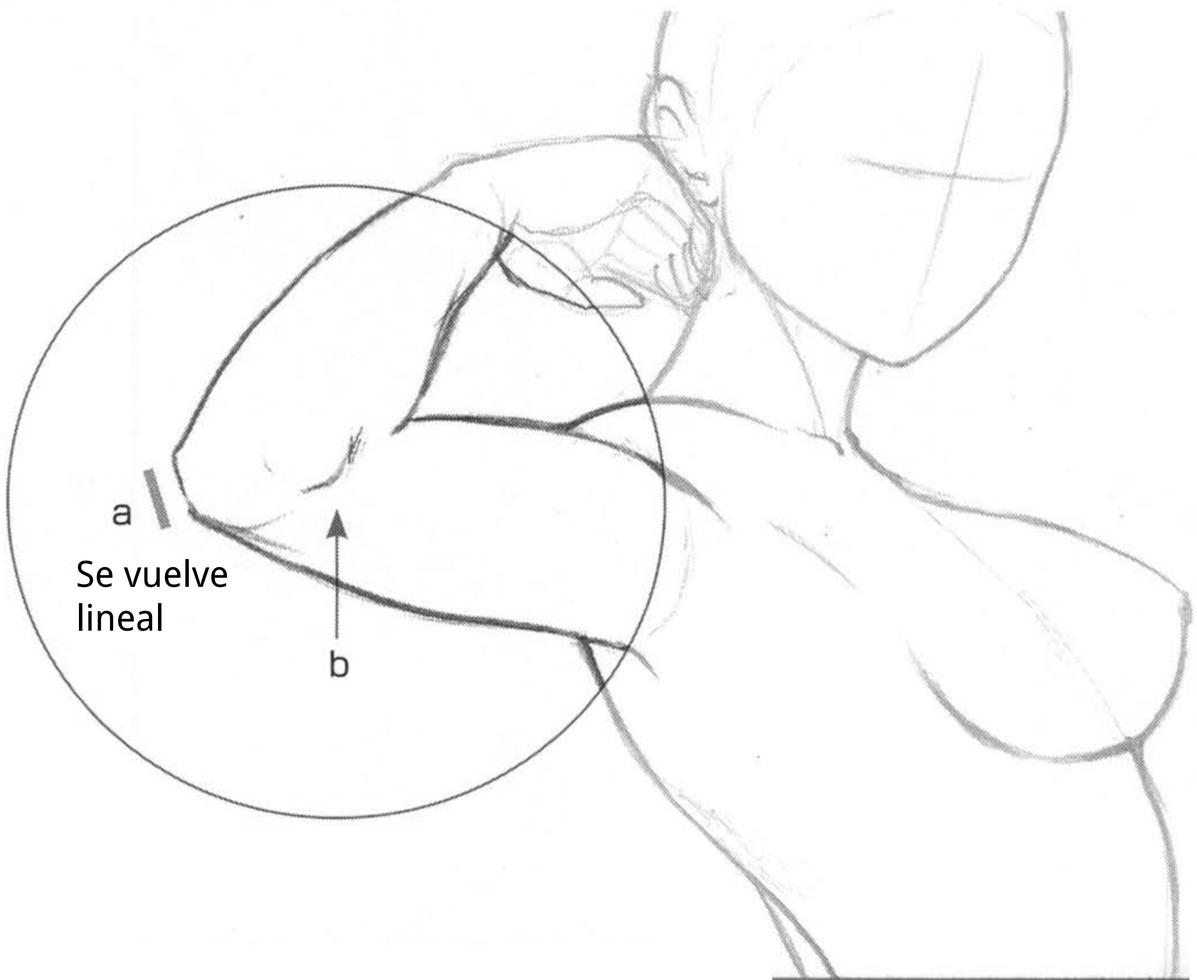


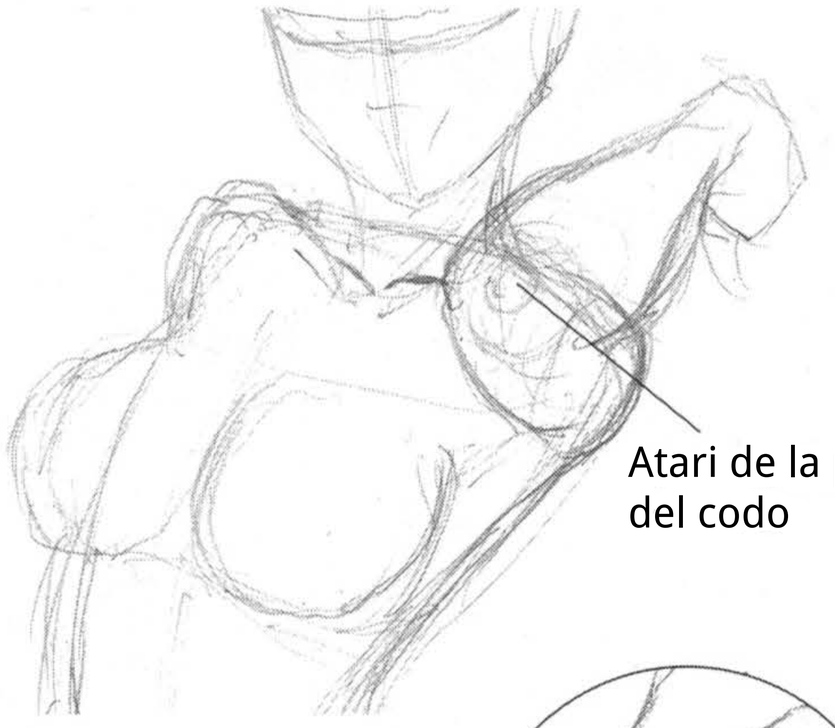
Está bien incluso si se dibuja en forma elíptica.

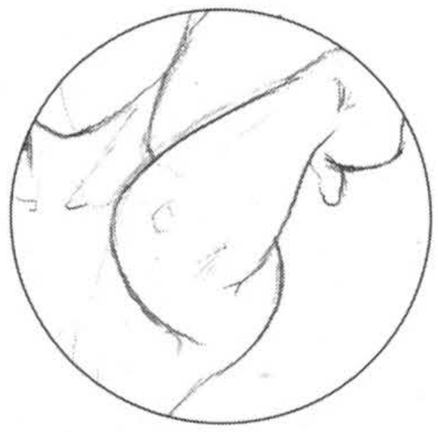
Dibujando



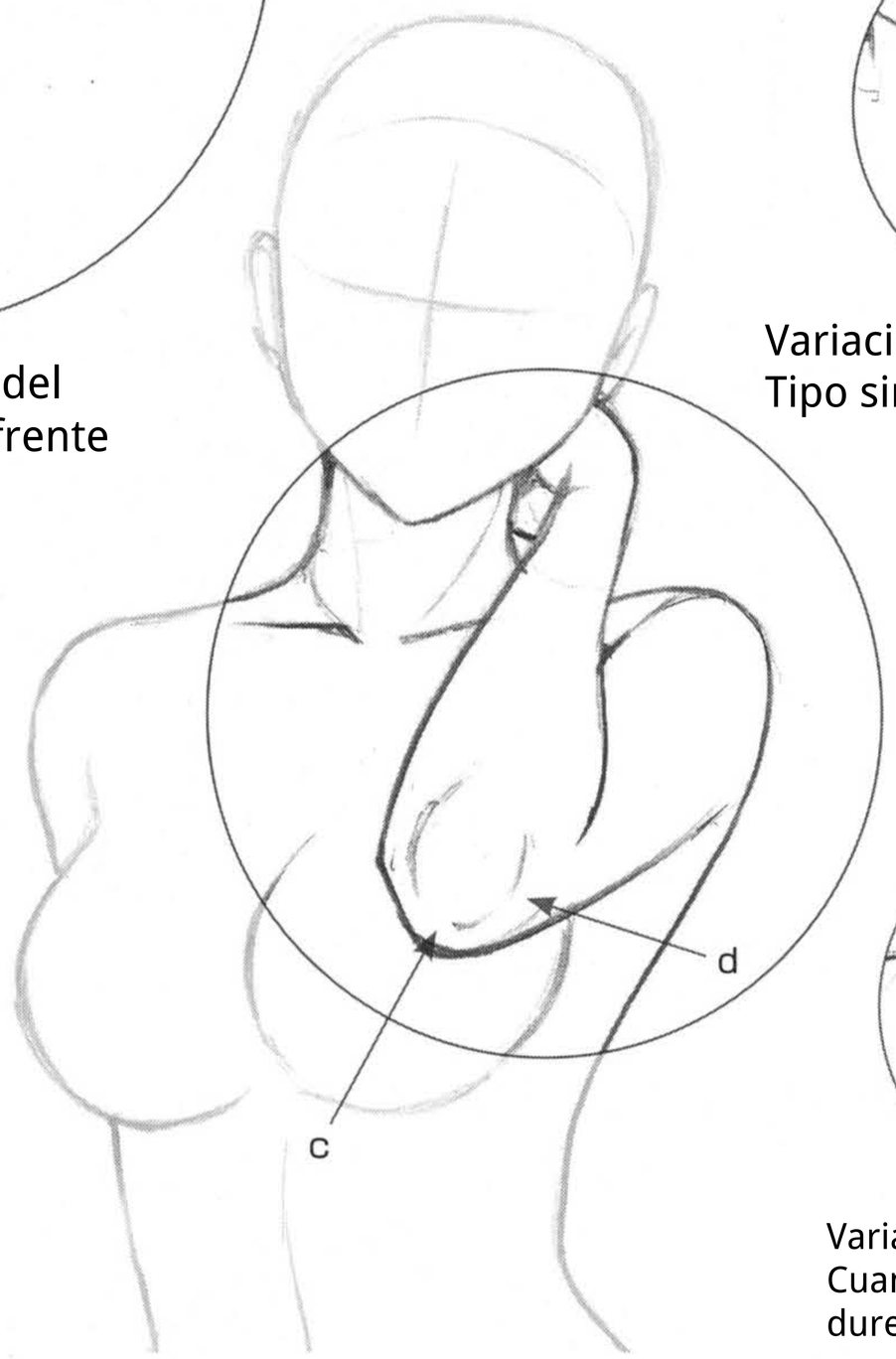
La curva semicircular de b es la "sombra" de los huesos que emergieron en la superficie. La apariencia cambia dependiendo del rayo.

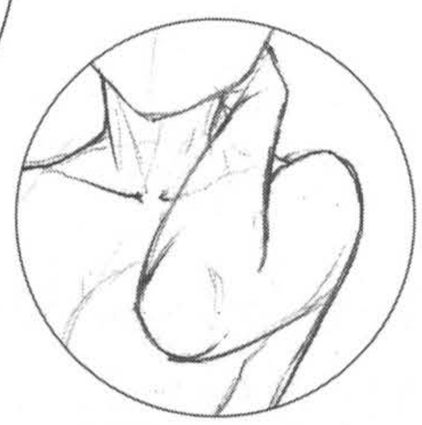






Variación de representación
Tipo simplificado

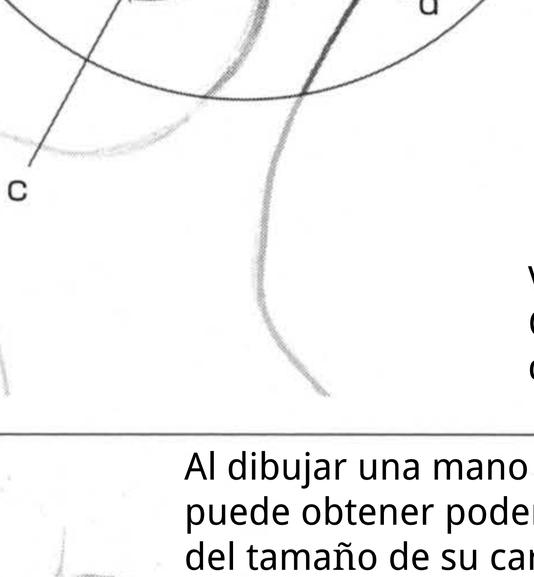




Variación de representación
Cuando quieres enfatizar la
dureza del codo.

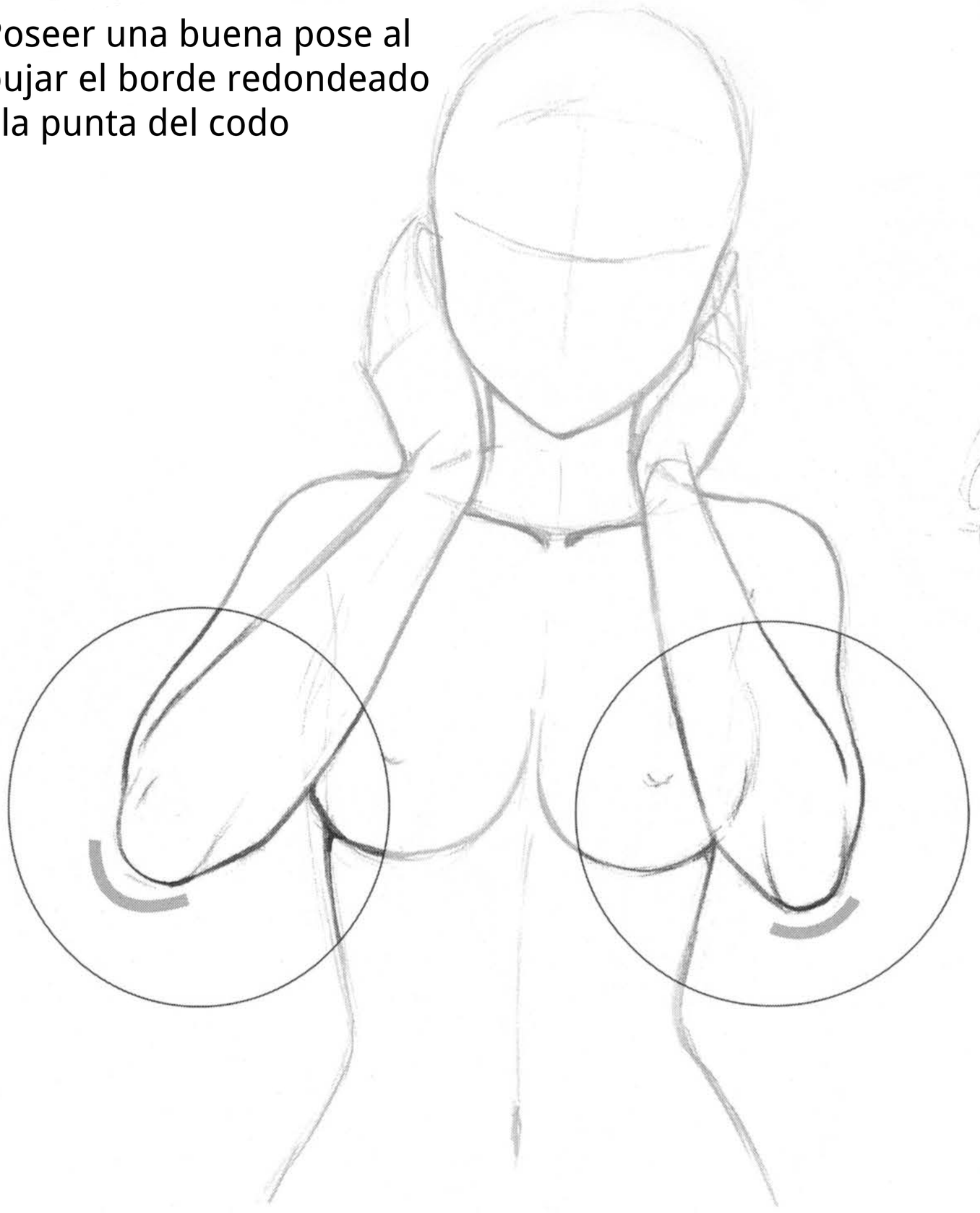
A un lado y codo cuando el brazo sobresalía hacia adelante

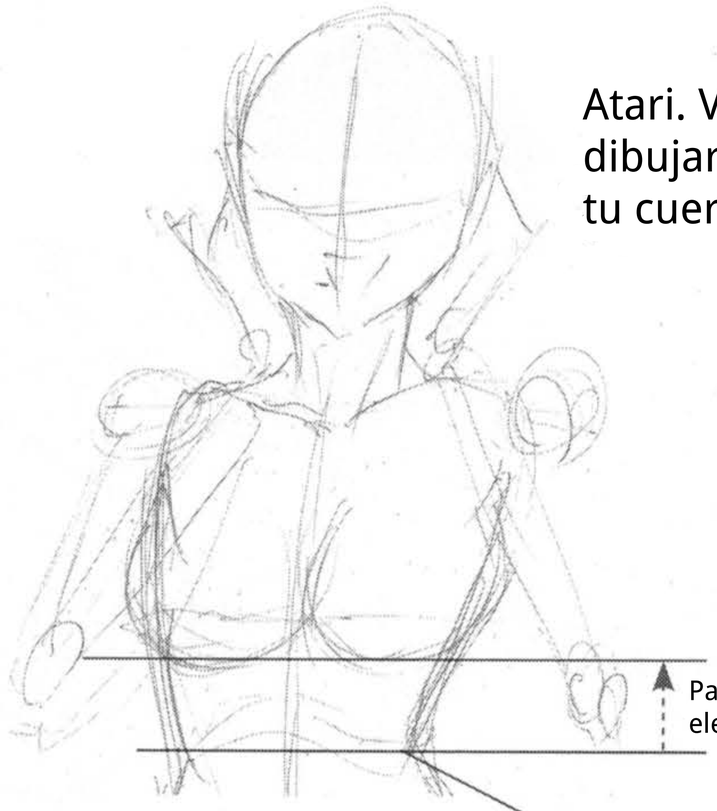
Al dibujar una mano que sobresalga por delante, puede obtener poder si dibuja su mano alrededor del tamaño de su cara. (Representación gran angular. Efecto de lente gran angular) Hizi se vuelve invisible y lo expresa como una parte de "cintura" del brazo.



Tomar fotos como de costumbre hace que las manos parezcan más pequeñas de esta manera.

● Poseer una buena pose al dibujar el borde redondeado en la punta del codo



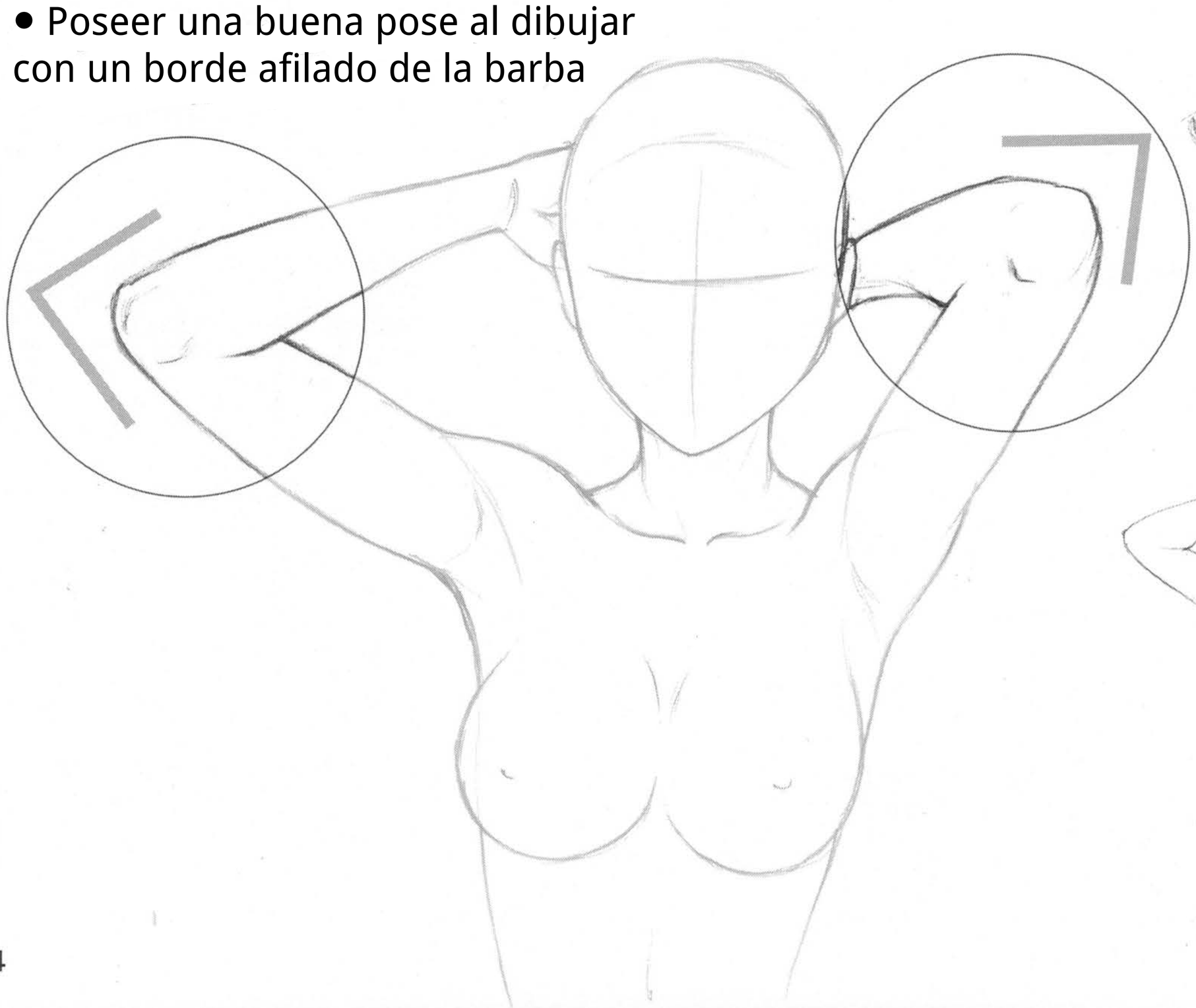


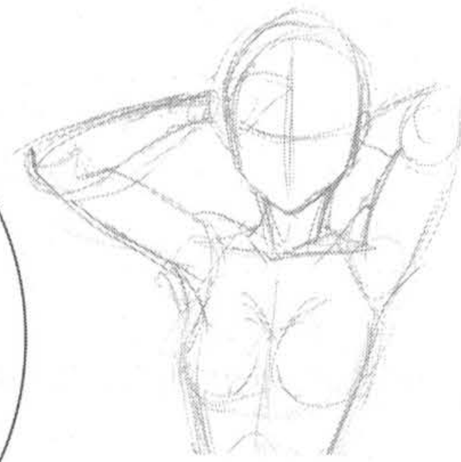
Atari. Vamos a dibujar tu cabeza y tu cuerpo.

Posición de la cintura
Cuando bajé el brazo, el área que me rodea es la posición de Hizi.

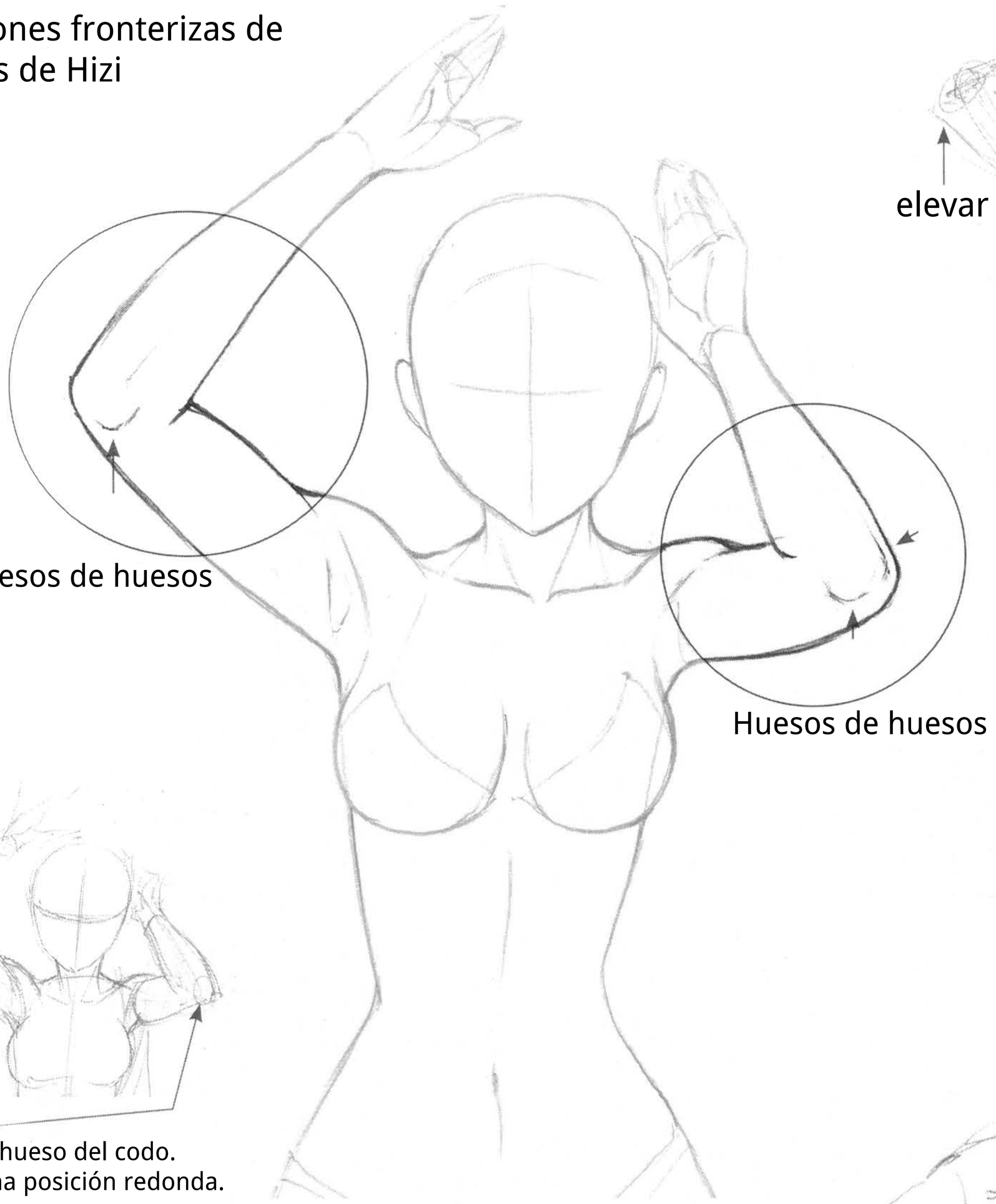
Dibujando mientras corrige la posición del codo LY

● Poseer una buena pose al dibujar con un borde afilado de la barba



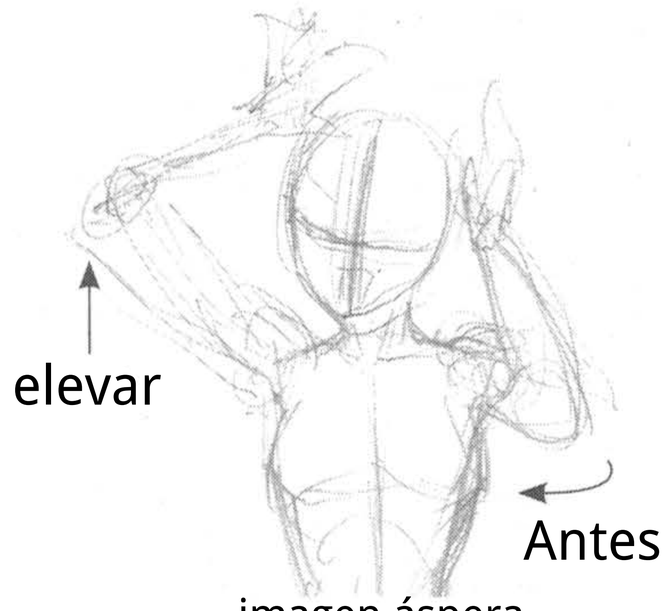


- Expresiones fronterizas de los huesos de Hizi



Huesos de huesos

Huesos de huesos



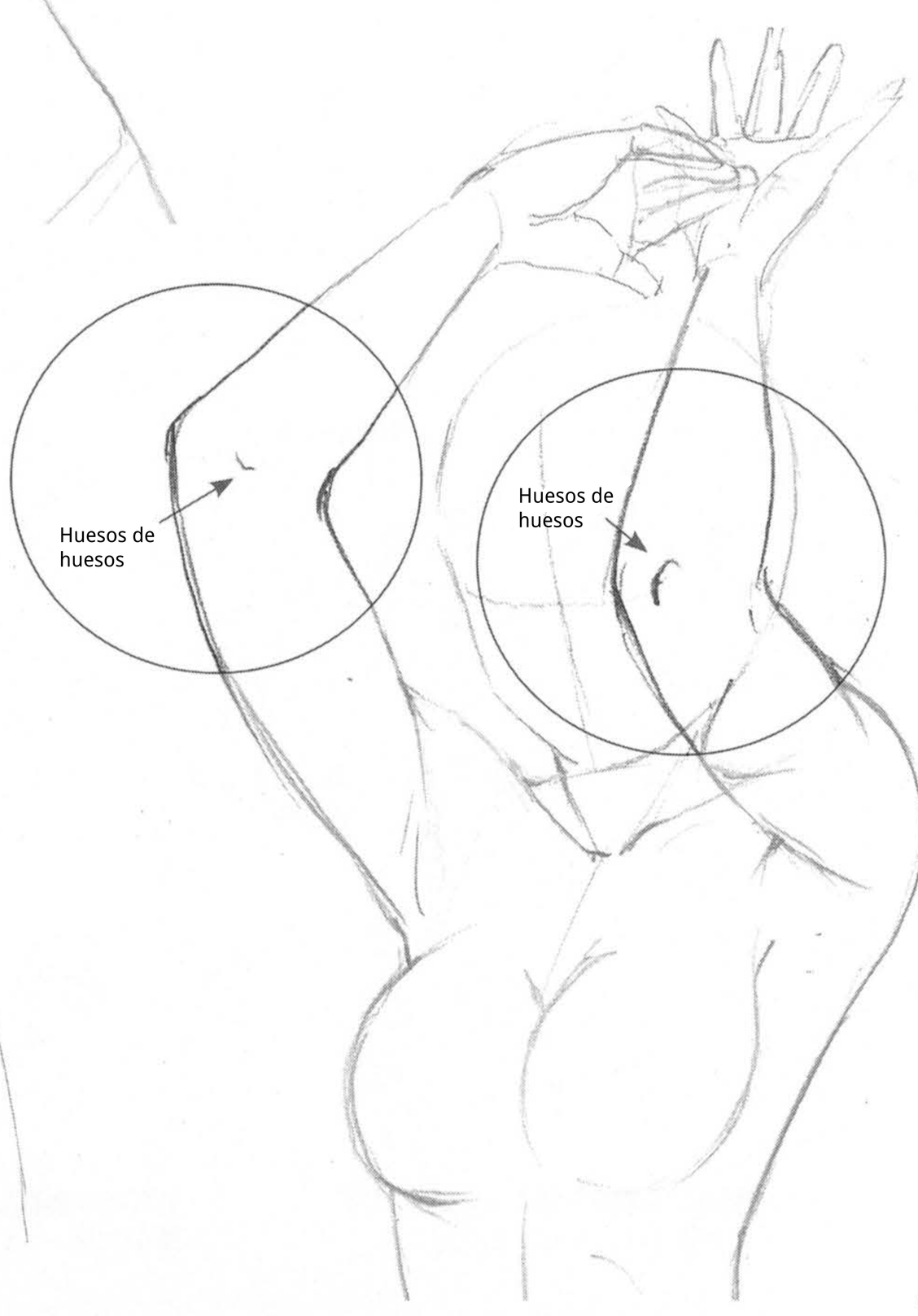
elevar

Antes

imagen áspera

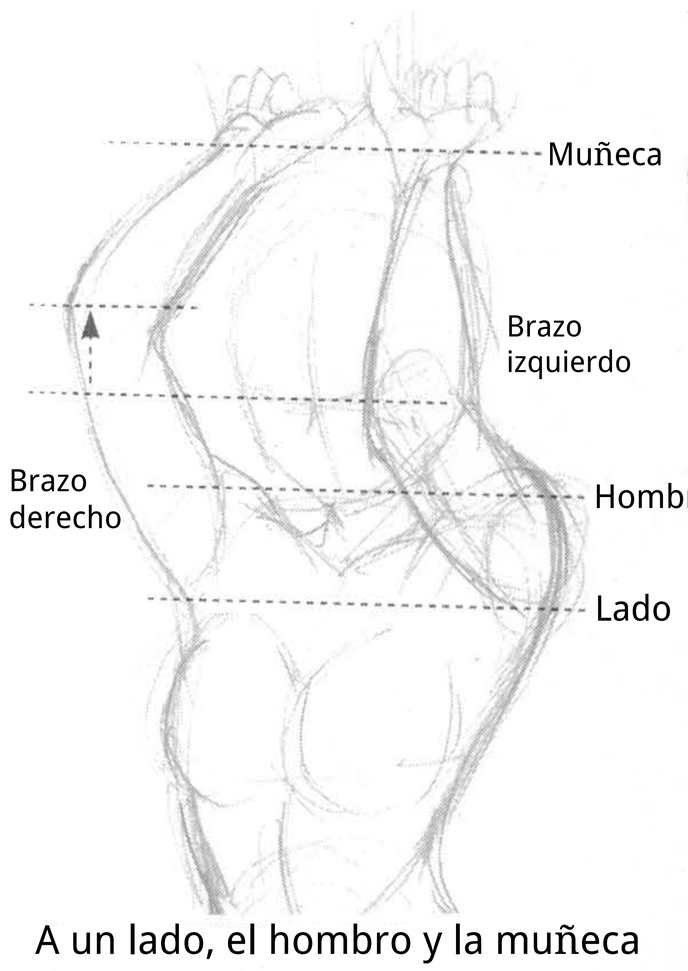
Dibujando

Atari de hueso del codo.
Toma una posición redonda.



Huesos de huesos

Huesos de huesos



Muñeca

Brazo izquierdo

Brazo derecho

Hombro

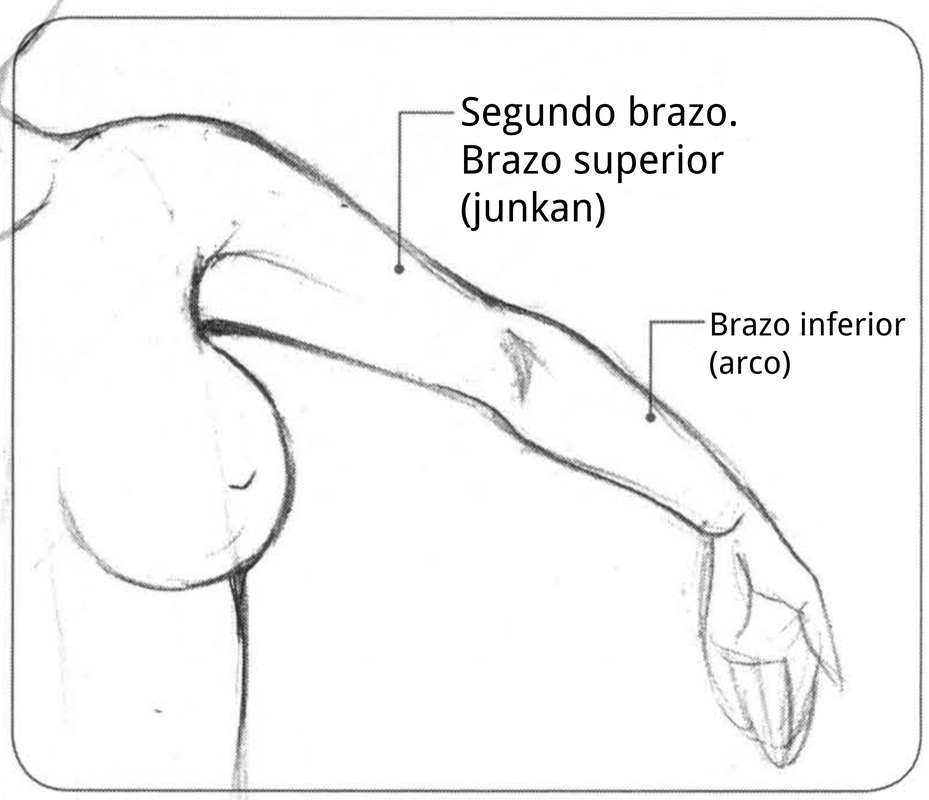
Lado

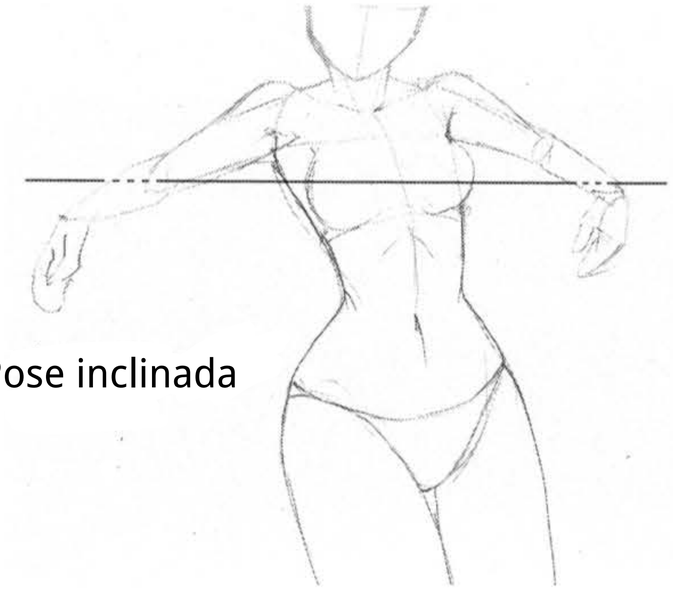
A un lado, el hombro y la muñeca tienen la misma altura en ambos lados. El brazo izquierdo se pone al frente y el brazo derecho se levanta ligeramente hacia el naname.

Vamos a dibujar una línea de hermosos brazos

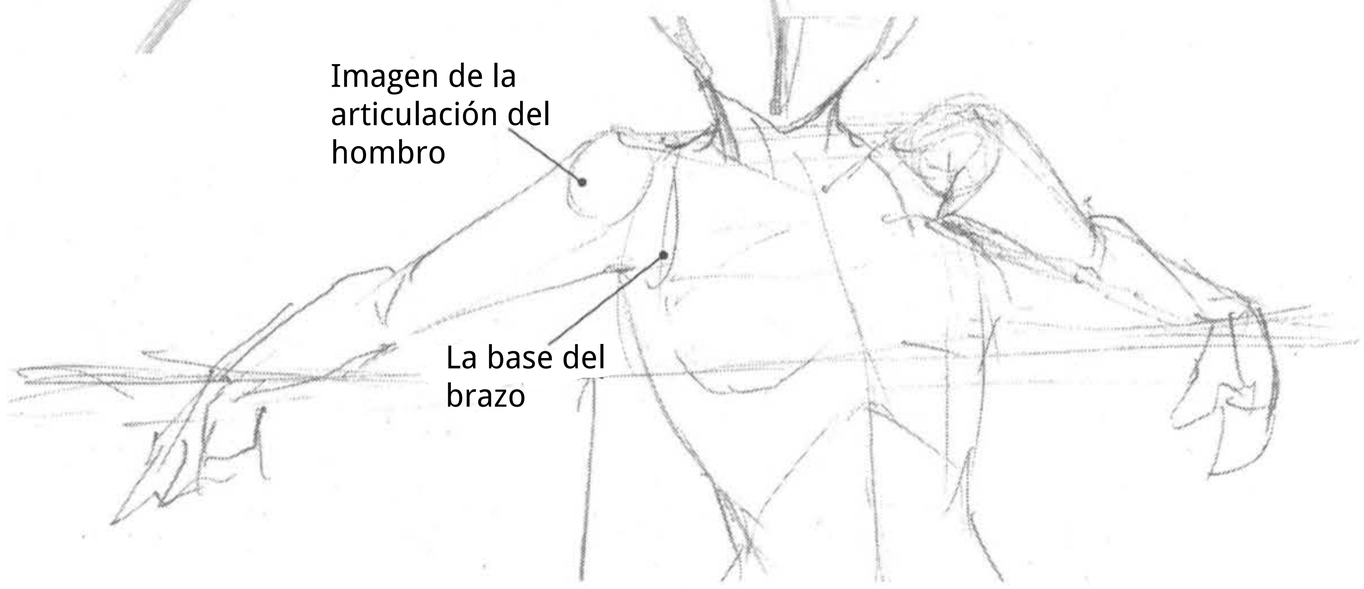
Dibujo de brazo

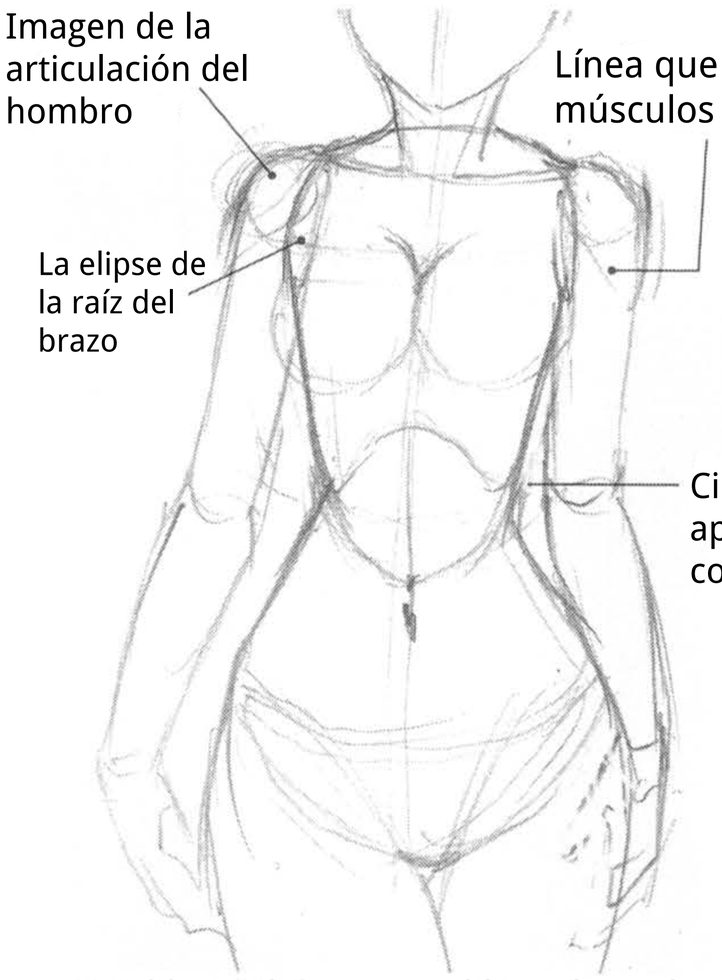
Partes y nombres que componen el brazo



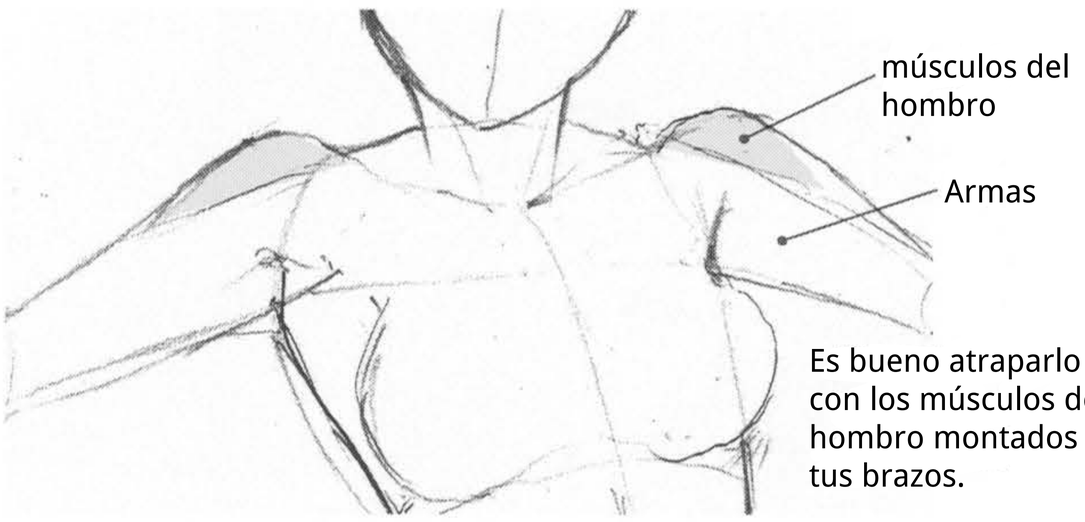


Pose inclinada

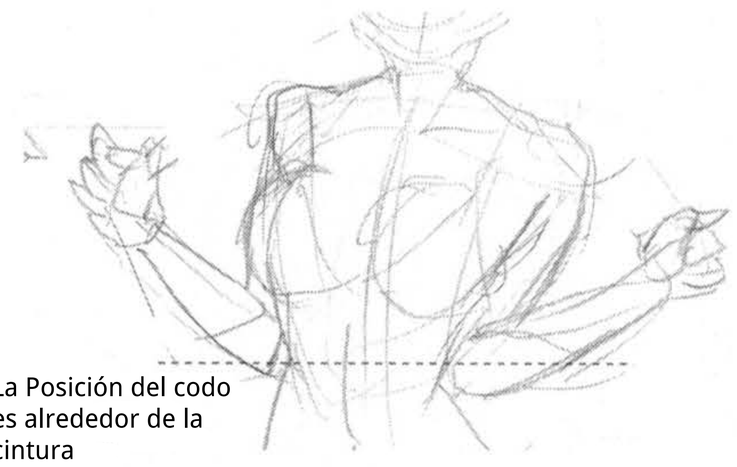




Un dibujo del cuerpo dibujado en base a la estructura del hombro y el pecho superior



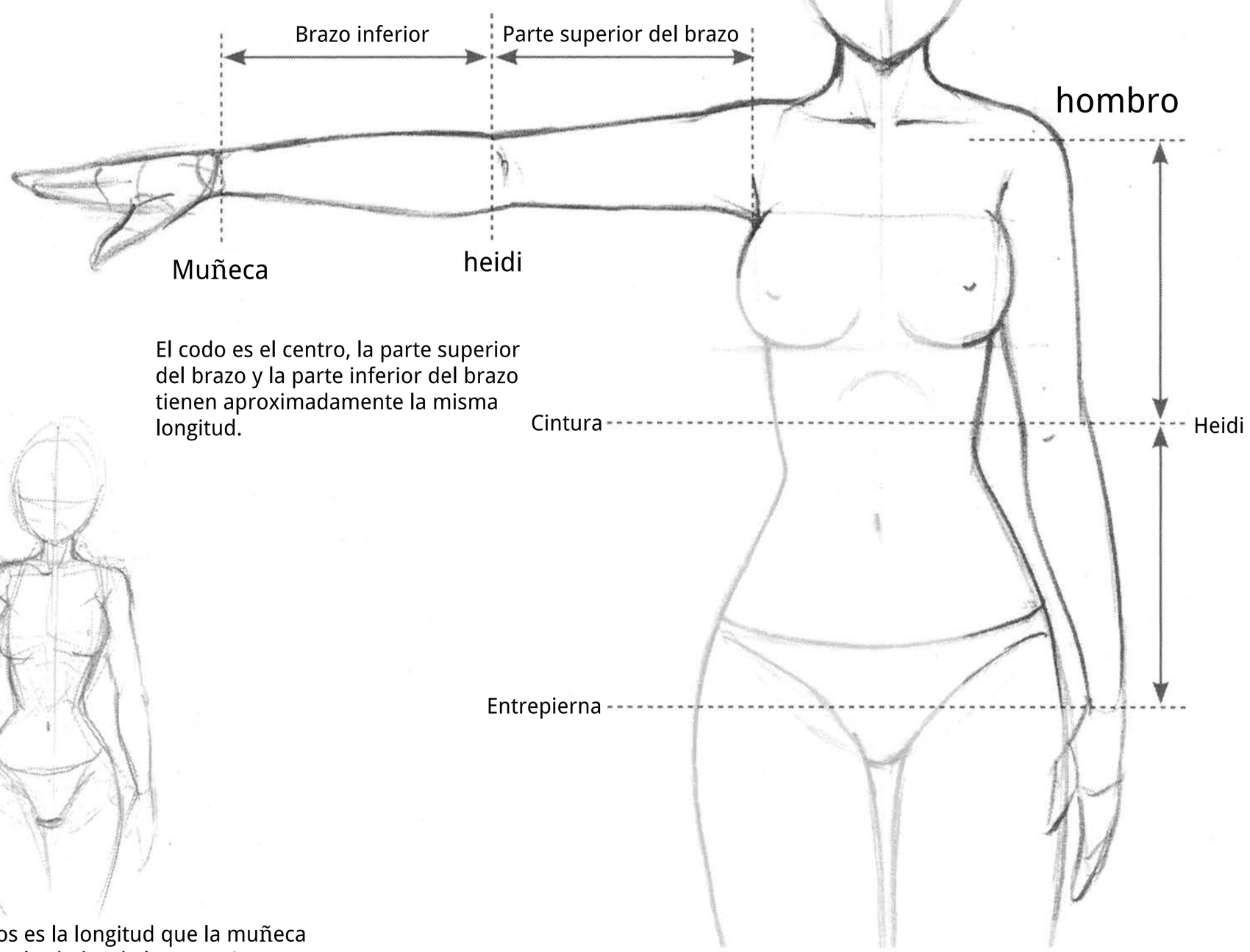
Es bueno atraparlo con los músculos del hombro montados en tus brazos.



La Posición del codo es alrededor de la cintura

Dependiendo del diseño de la longitud del torso o brazo, el equilibrio puede parecer extraño, incluso si se dibuja en teoría.

Relación general entre la longitud del cuerpo y la longitud del brazo

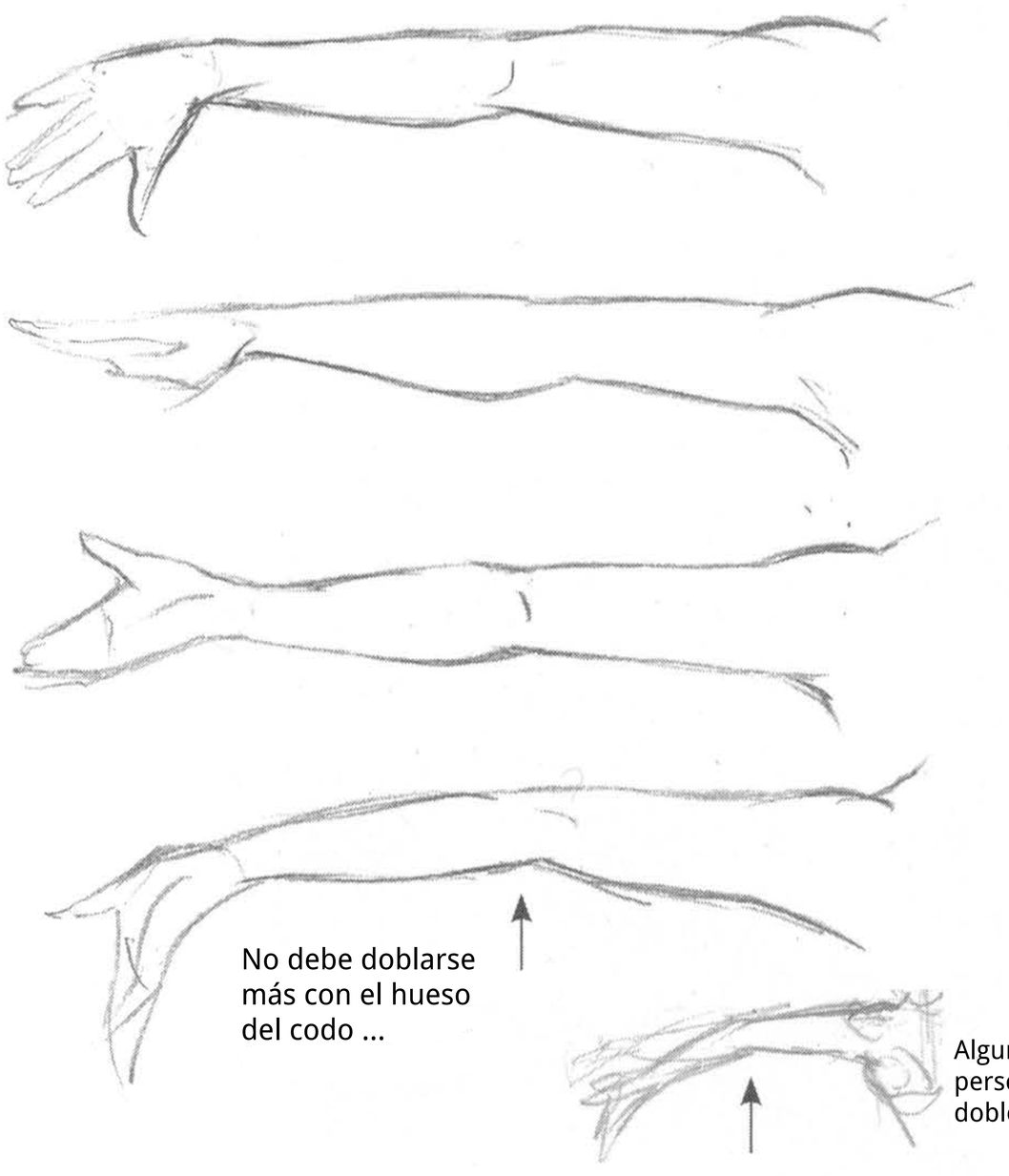


El codo es el centro, la parte superior del brazo y la parte inferior del brazo tienen aproximadamente la misma longitud.

El brazo que bajamos es la longitud que la muñeca o la palma descansa alrededor de la entrepierna, y el codo generalmente está en la posición de la cintura.

• Cambios en las líneas del brazo

Brazos estirados de lado. Dependiendo de la orientación de la palma, la línea del brazo cambia.



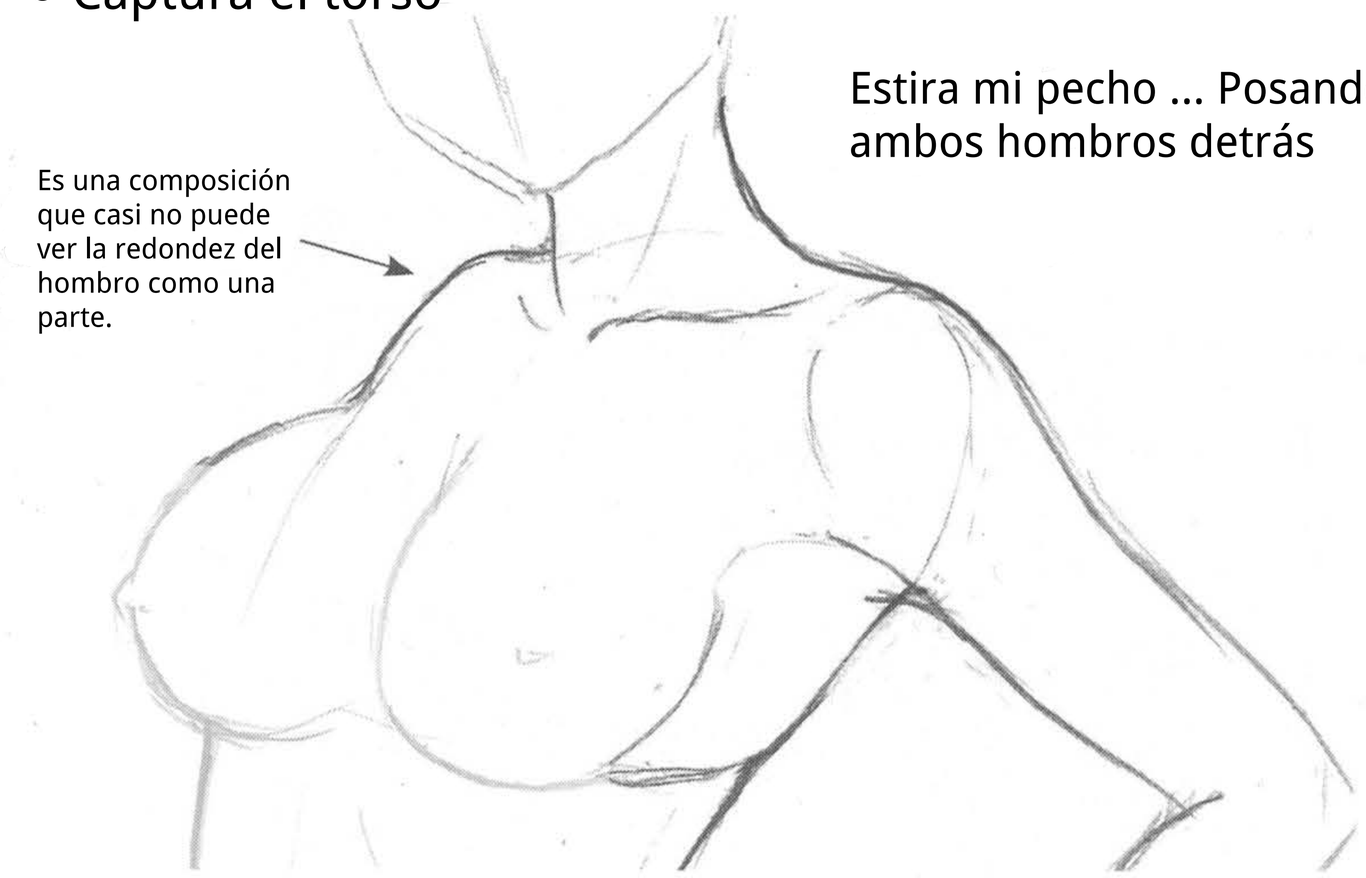
La línea del brazo se estrecha en dos pasos

Dibujemos la posición del hombro, el codo y la muñeca.

Movimiento del brazo y hombro

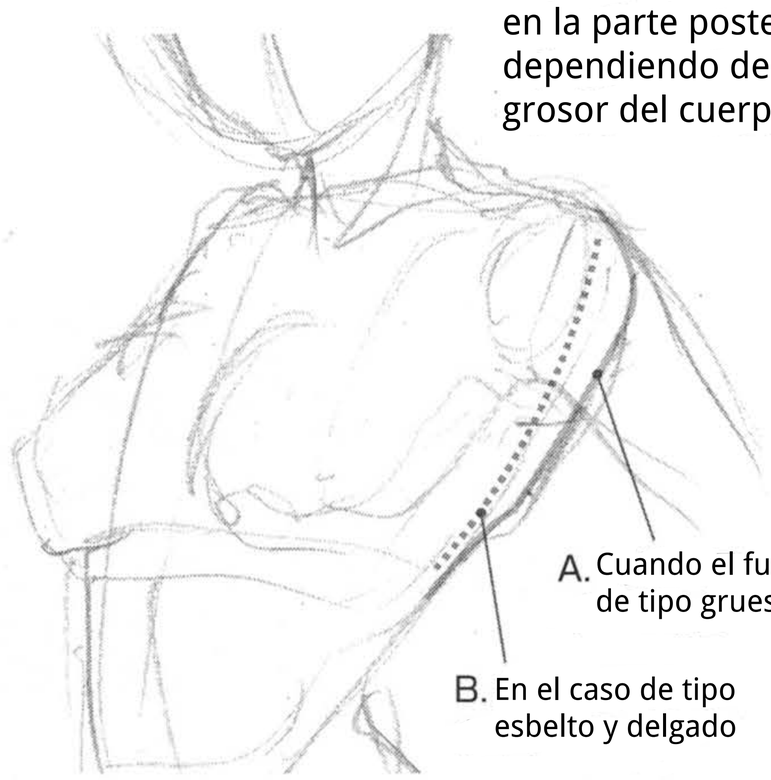
brazos de los hombros y el torso del punto de conexión. Capturar el fuselaje es el primer paso para dibujar hombro y brazo.

- Captura el torso



Es una composición que casi no puede ver la redondez del hombro como una parte.

Estira mi pecho ... Posando ambos hombros detrás



Hay dos tipos de líneas en la parte posterior dependiendo del grosor del cuerpo.

A. Cuando el fuselaje es de tipo grueso

B. En el caso de tipo esbelto y delgado

- Características de la curva de hombro

Cuando el brazo se baja normalmente

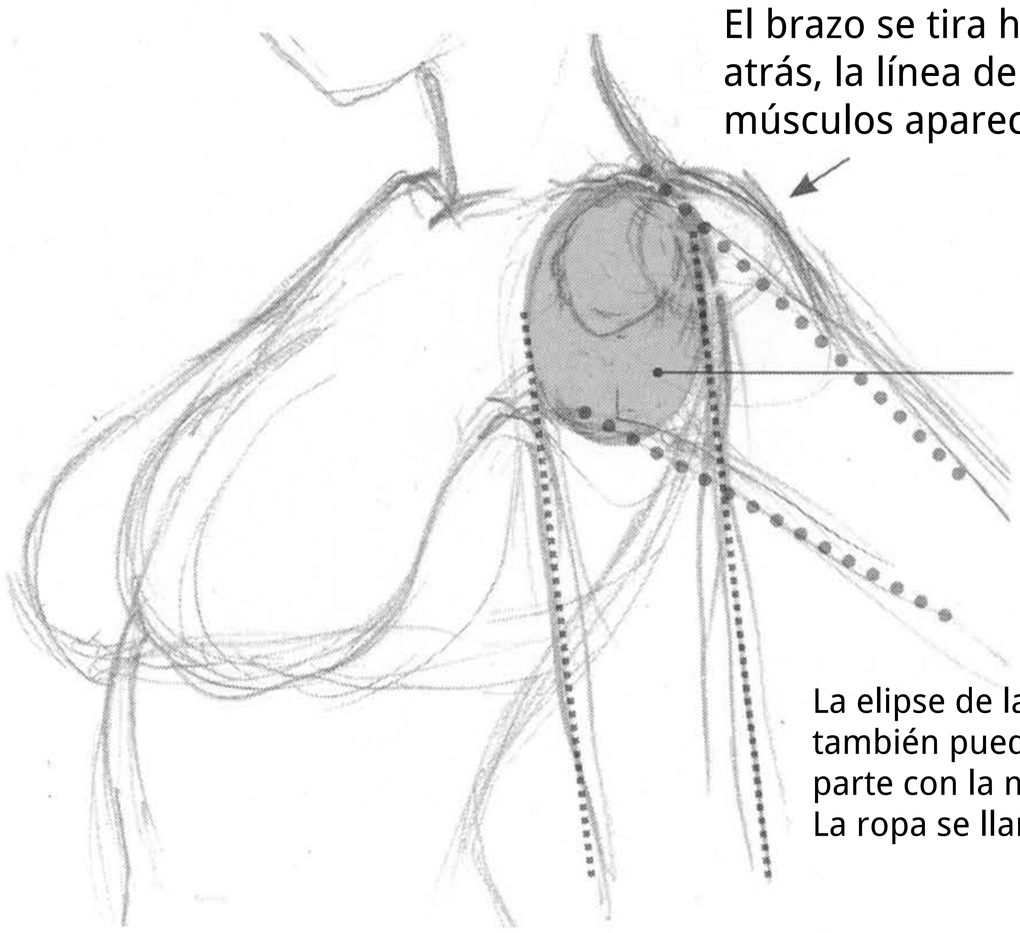
Silueta redonda

Tire del brazo detrás

La redondez muestra la semejanza muscular del hombro.

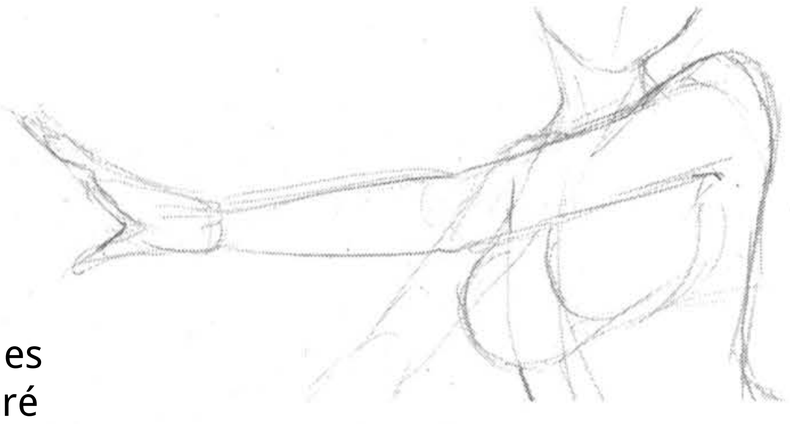
Línea ondulada

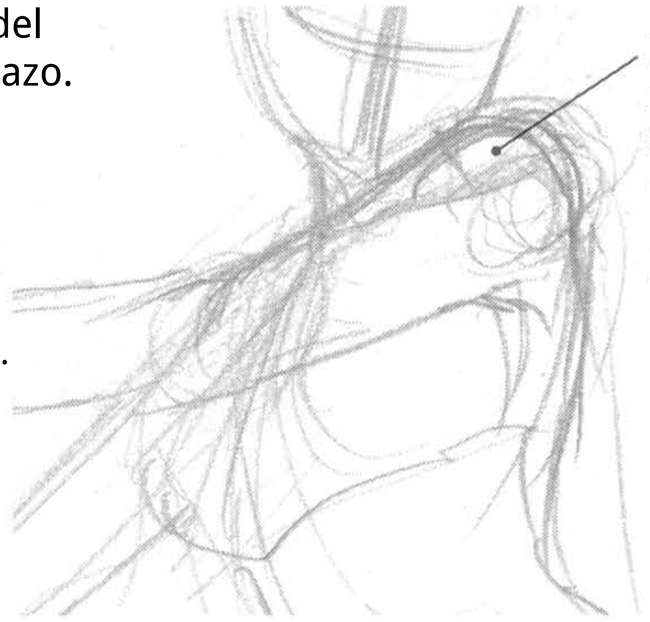
El brazo se tira hacia atrás, la línea de músculos aparecerá.



La base del brazo es una elipse. Lo usaré como la raíz del cuerpo del brazo.

La elipse de la base del brazo también puede representar la parte con la manga de la ropa. La ropa se llama sisa.





Los músculos del hombro, la imagen del grosor del brazo cambia. Vamos a dar carne a los personajes infantiles menos, a los personajes adultos de Futara ricamente.

En realidad, la posición de la articulación del hombro no se mueve, pero está bien con la imagen que la articulación captada por la sensación 0 se retraiga.

Aprende a armar pose

Brazo estirado

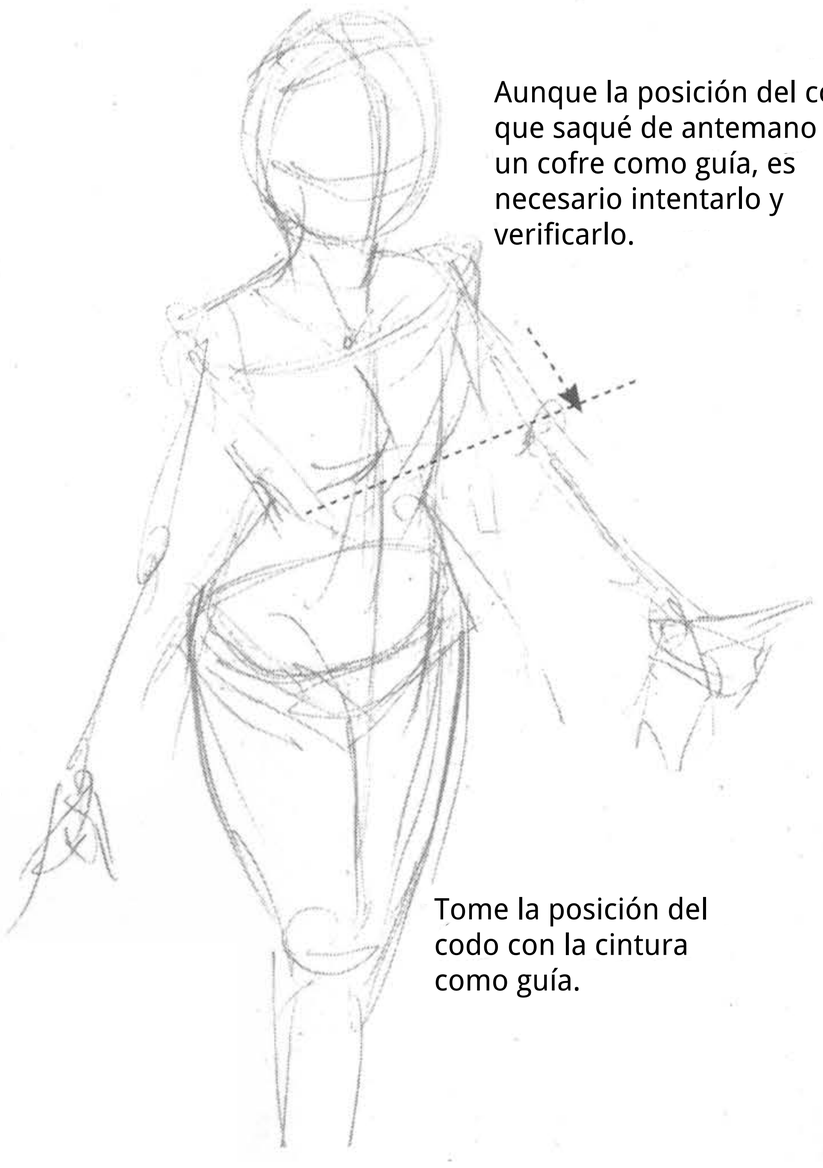
Tome ambos hombros, ambos codos y ambas muñecas en paralelo.

Cuando la palma está hacia arriba. La línea del brazo cambia.

Cuando la muñeca está doblada hacia abajo

Aunque la posición del codo que saqué de antemano es un cofre como guía, es necesario intentarlo y verificarlo.

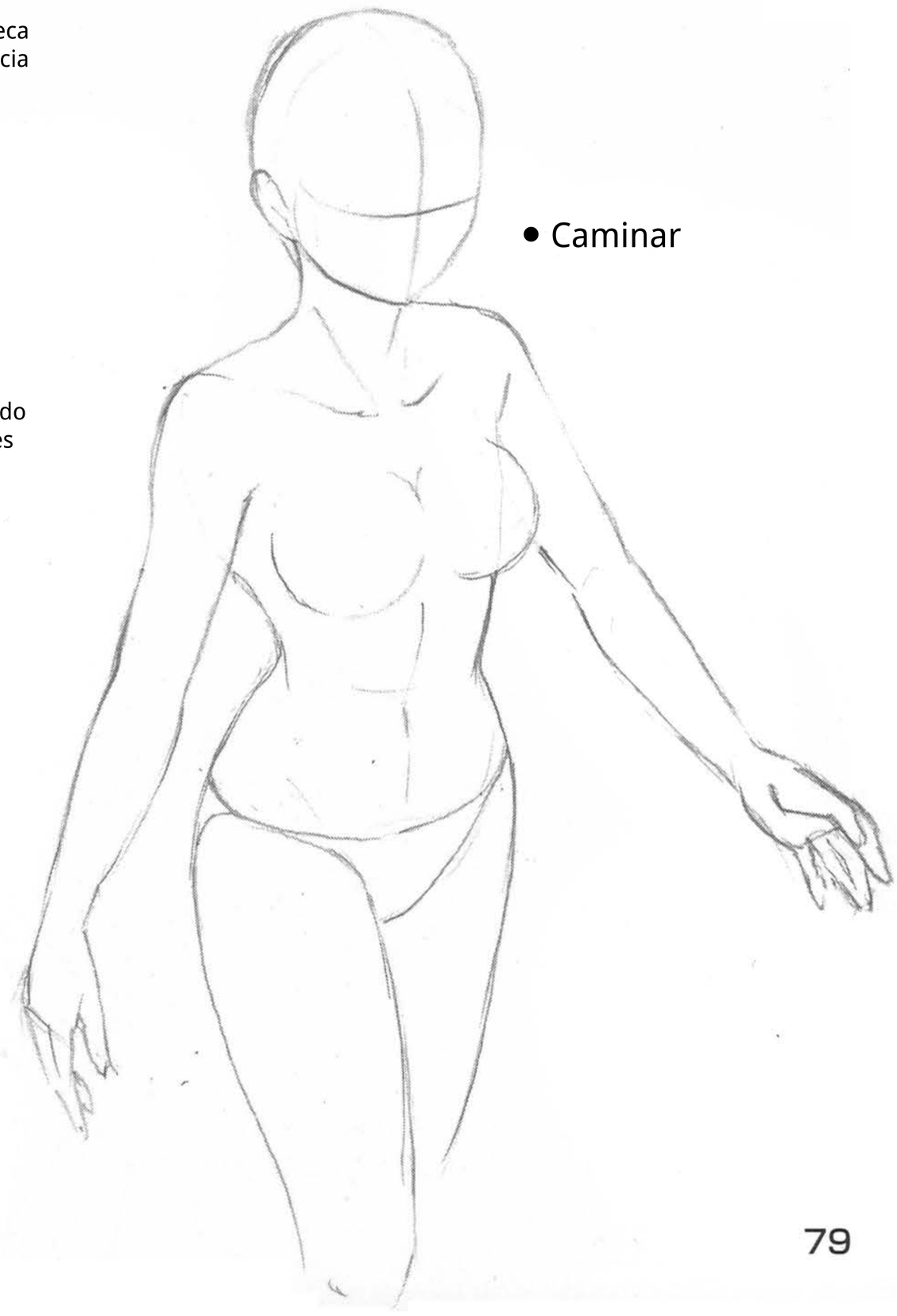
Fuukan de pie pose / boceto. Haré una pose para caminar desde aquí.



Tome la posición del codo con la cintura como guía.

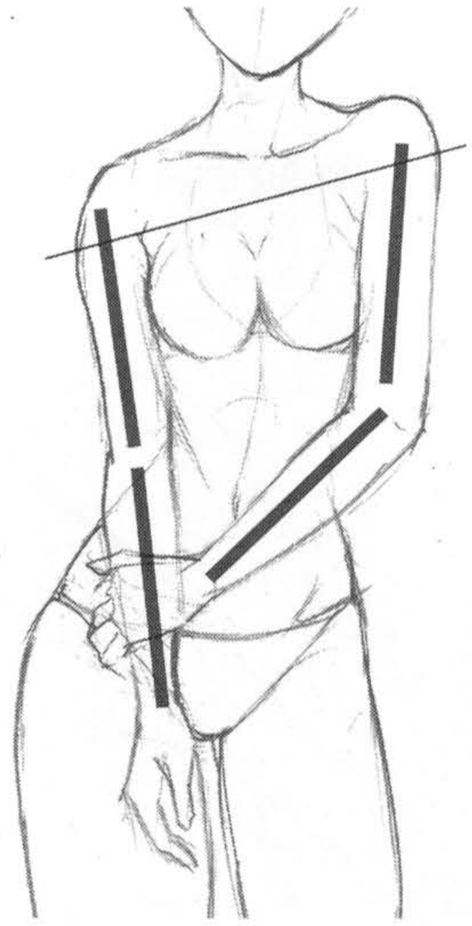
- Mantenga mi brazo hacia adelante

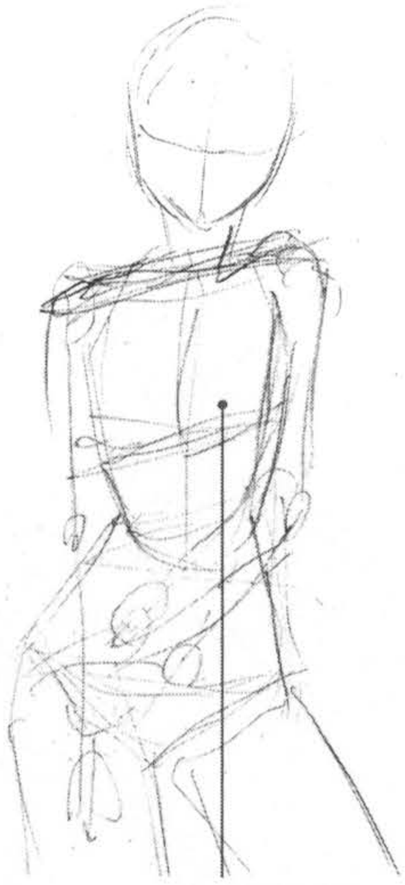
- Caminar



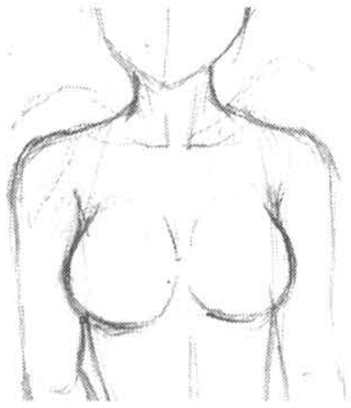
Cruzar el brazo

Inclina tus hombros y agarra un brazo





Bajo la línea del busto para que coincida con la pendiente de la línea de los hombros también tomada en un ángulo, pero el pecho es mejor no incline por lo que parece natural en el acabado.



Referencia: cuando eres normal

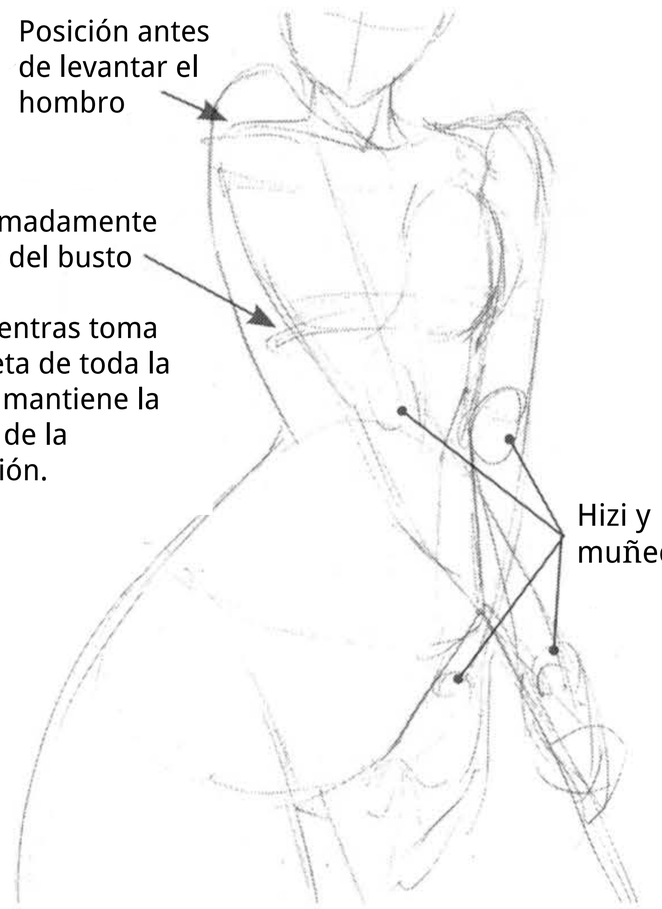
Cuando intentas superponerse
Solo está un poco arriba y abajo.

Levanta ambos hombros y cruza el brazo

Posición antes de levantar el hombro

Aproximadamente debajo del busto

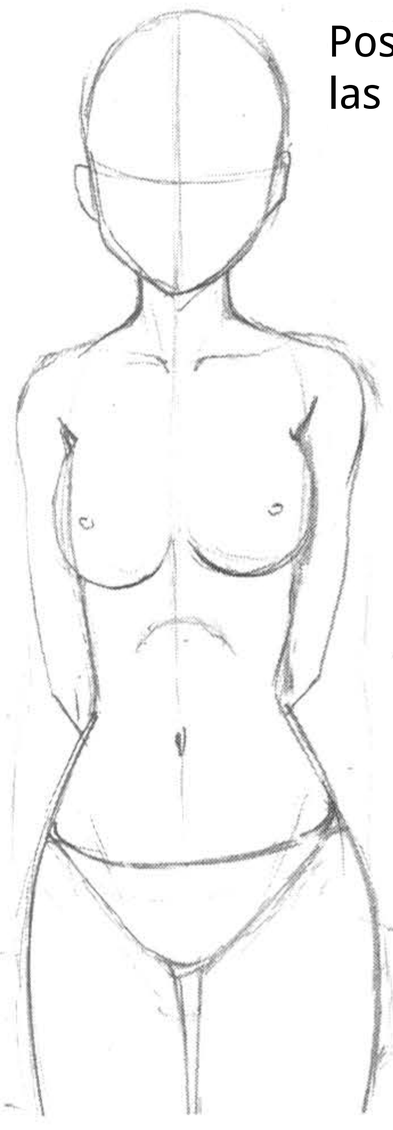
Atari. Mientras toma una silueta de toda la postura, mantiene la posición de la articulación.



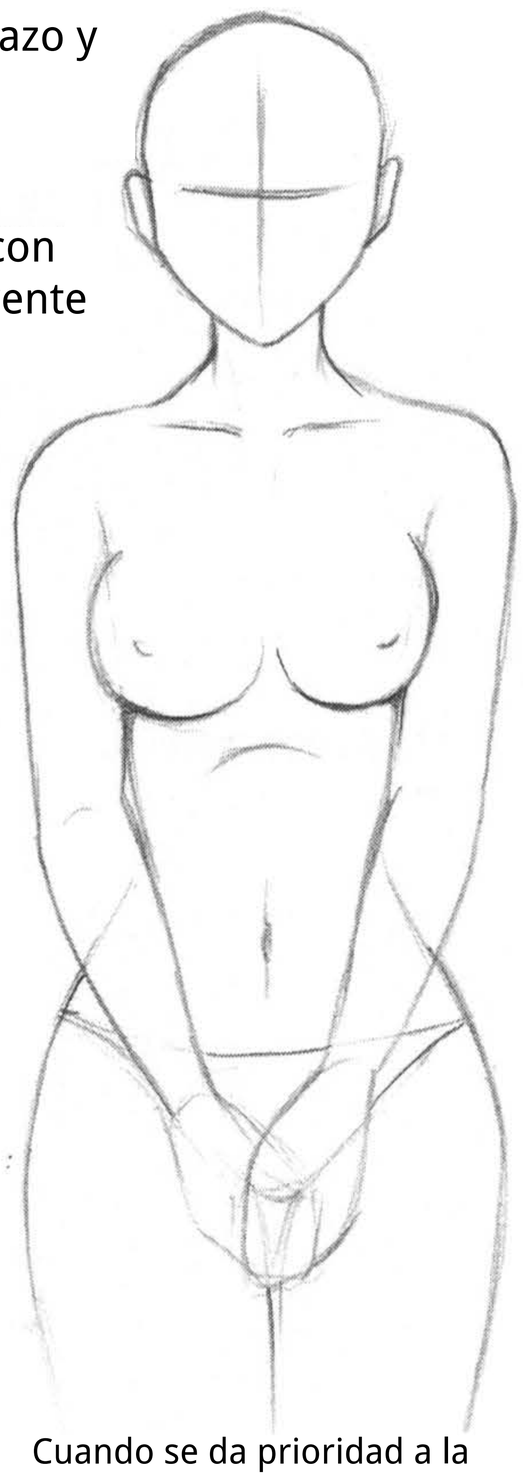
Hizi y muñeca

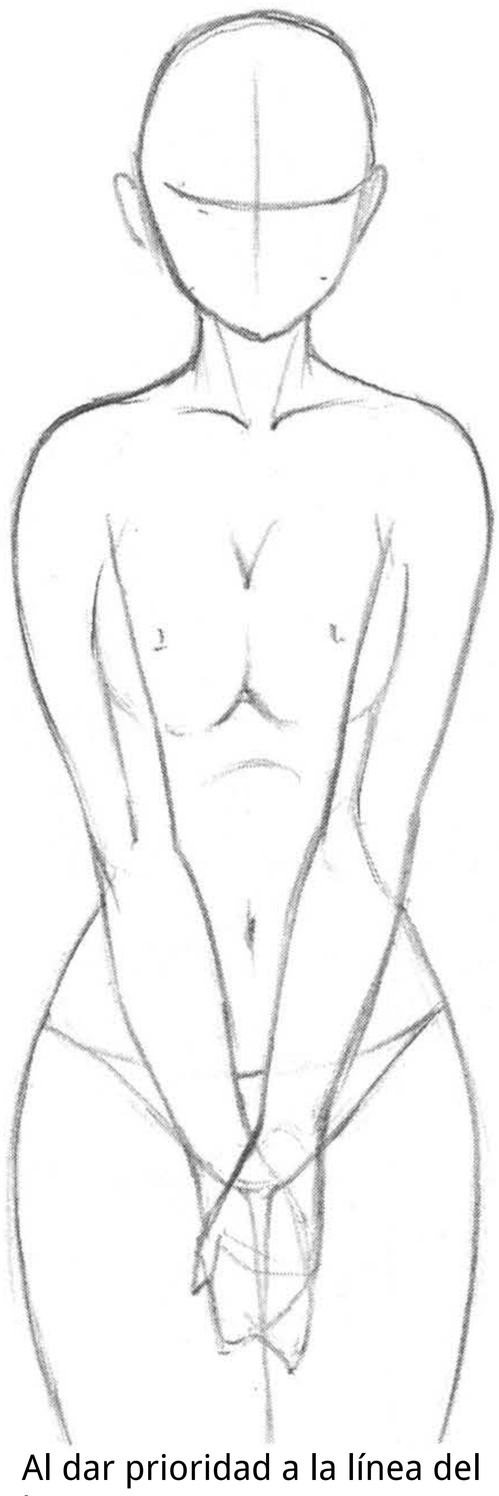
Dibujo. Lo haré.

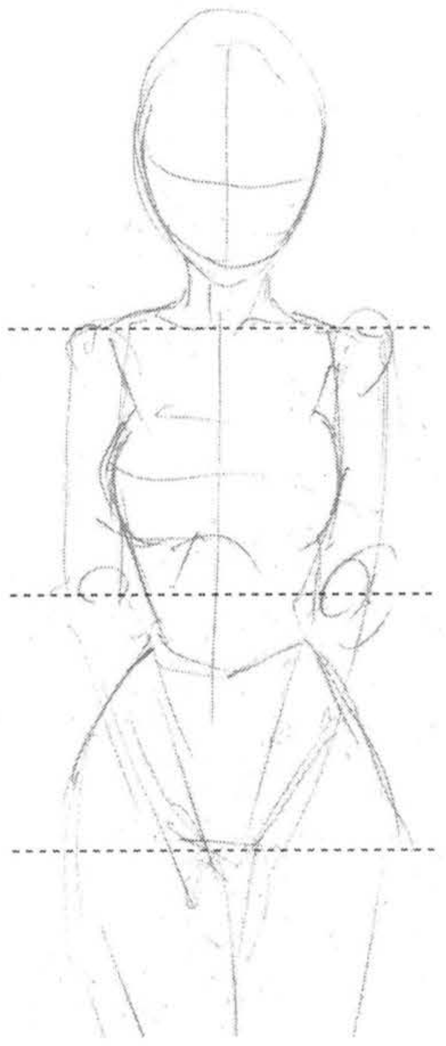
• Veamos la relación entre el brazo y el pecho



Pose posando con las manos en frente







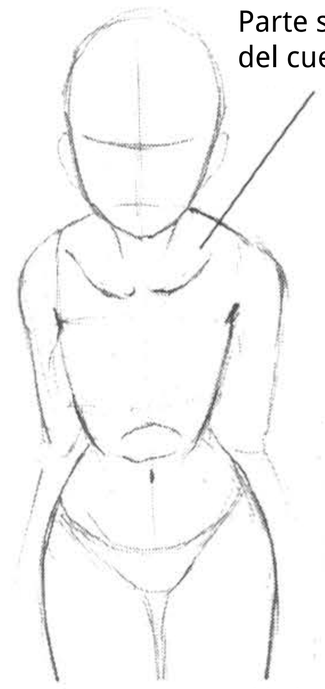
Estoy de pie girando ambos brazos hacia atrás.

Cuando se da prioridad a la mama

Al dar prioridad a la línea del brazo

Atari. Se captura la posición del hombro, el codo y la entrepierna.

Arco



Parte superior del cuerpo

Postura. Tomemos el lado superior del cuerpo.

El seno es empujado por el brazo y se junta al centro.

Coge la imagen con Atari.

Si no hay soporte, como un sostén, la mama se convertirá en una forma caída.

Brazos debajo del cofre

Caso en el que te brazo del brazo a tal punto que sostienes a Nizhi de forma natural. Los senos están ligeramente dibujados (expresados en el escote del cofre).

Saco del brazo derecho donde están unidas las manos y desaparece.

Cojo la posición del codo.

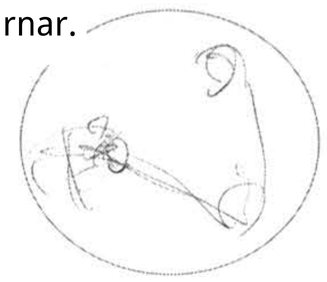
Arme el brazo para sostener el pecho

① Dibujo el brazo inferior

② Pon el Atari en la mano para ponértelo.

③ Me voy a encarnar.

④ Voy a darle forma.

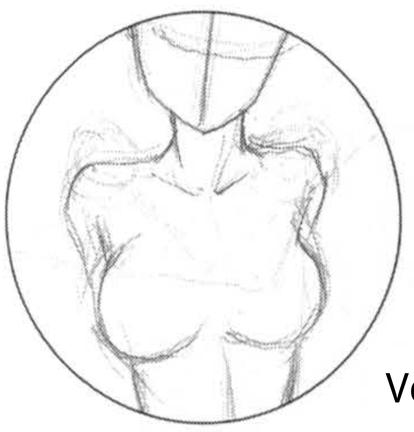


② Atari del brazo izquierdo. Tome posición de hombro, codo, muñeca.

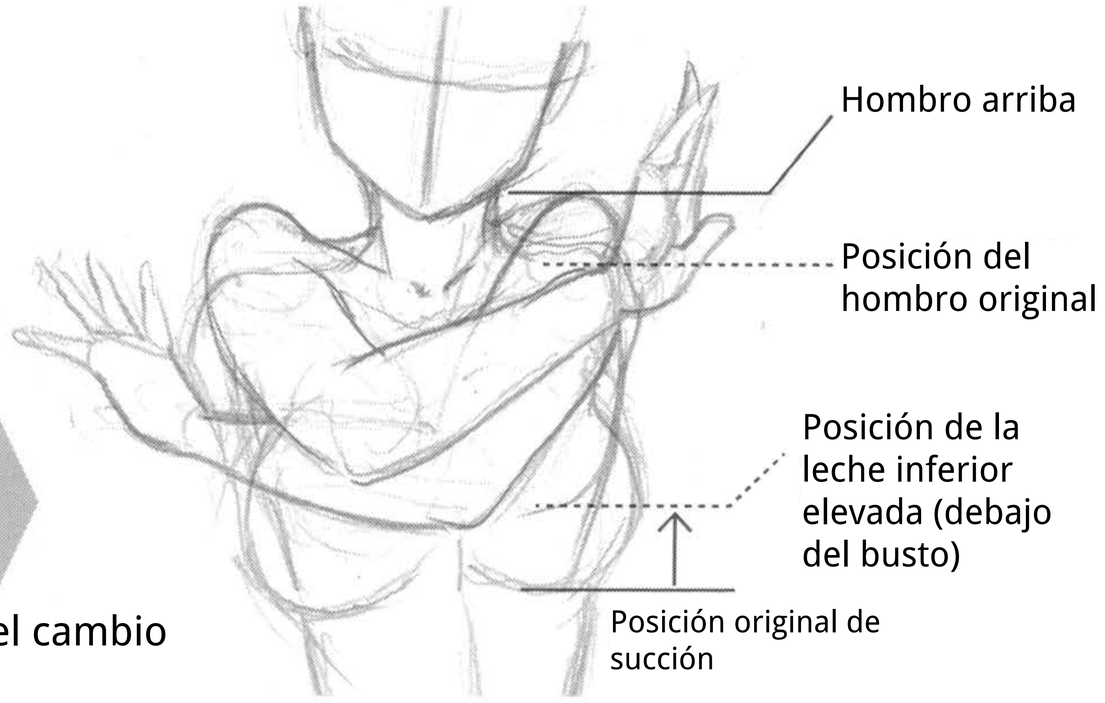
Cruza los brazos frente a tu pecho

Una parte escondida en el brazo

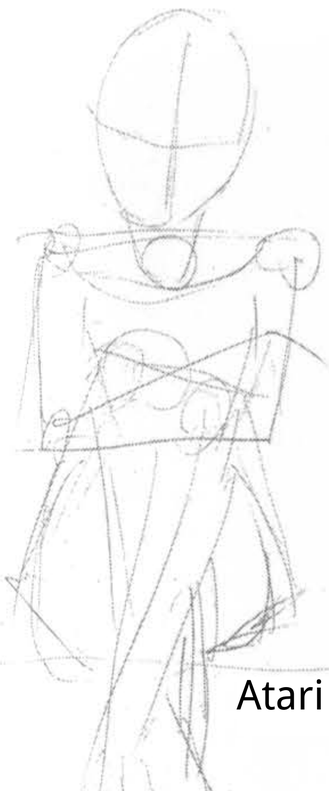
Pose de pie

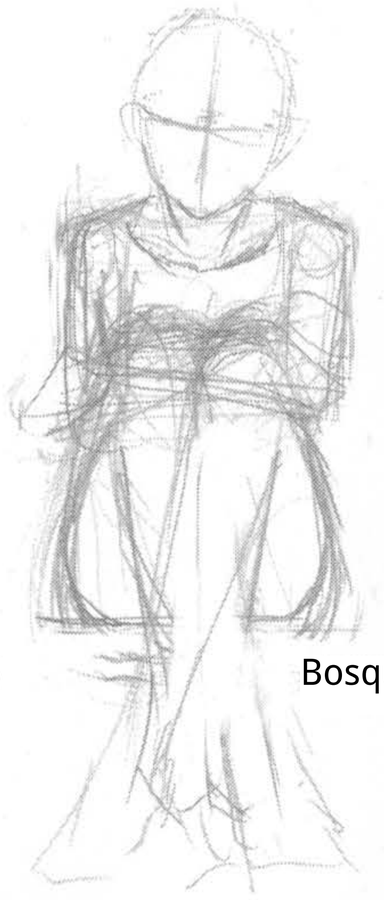


Veamos el cambio



Brazo para sentarse en educación física



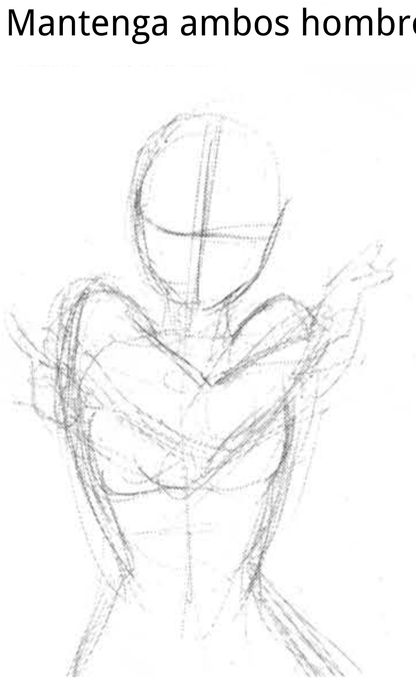


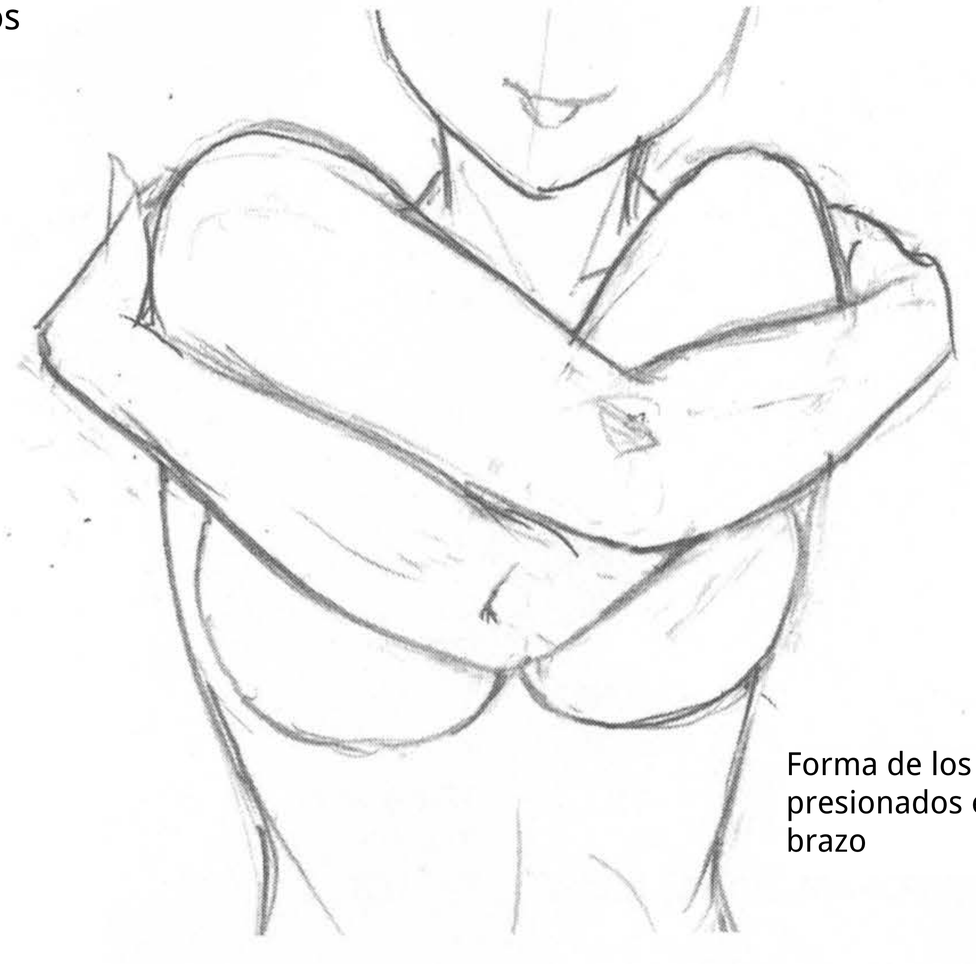
Atari de pose

Bosquejo áspero

Dibujo de partes escondidas. Pausa las piernas, dibuja alrededor de las rodillas y dibuja los brazos.

Mantenga ambos hombros





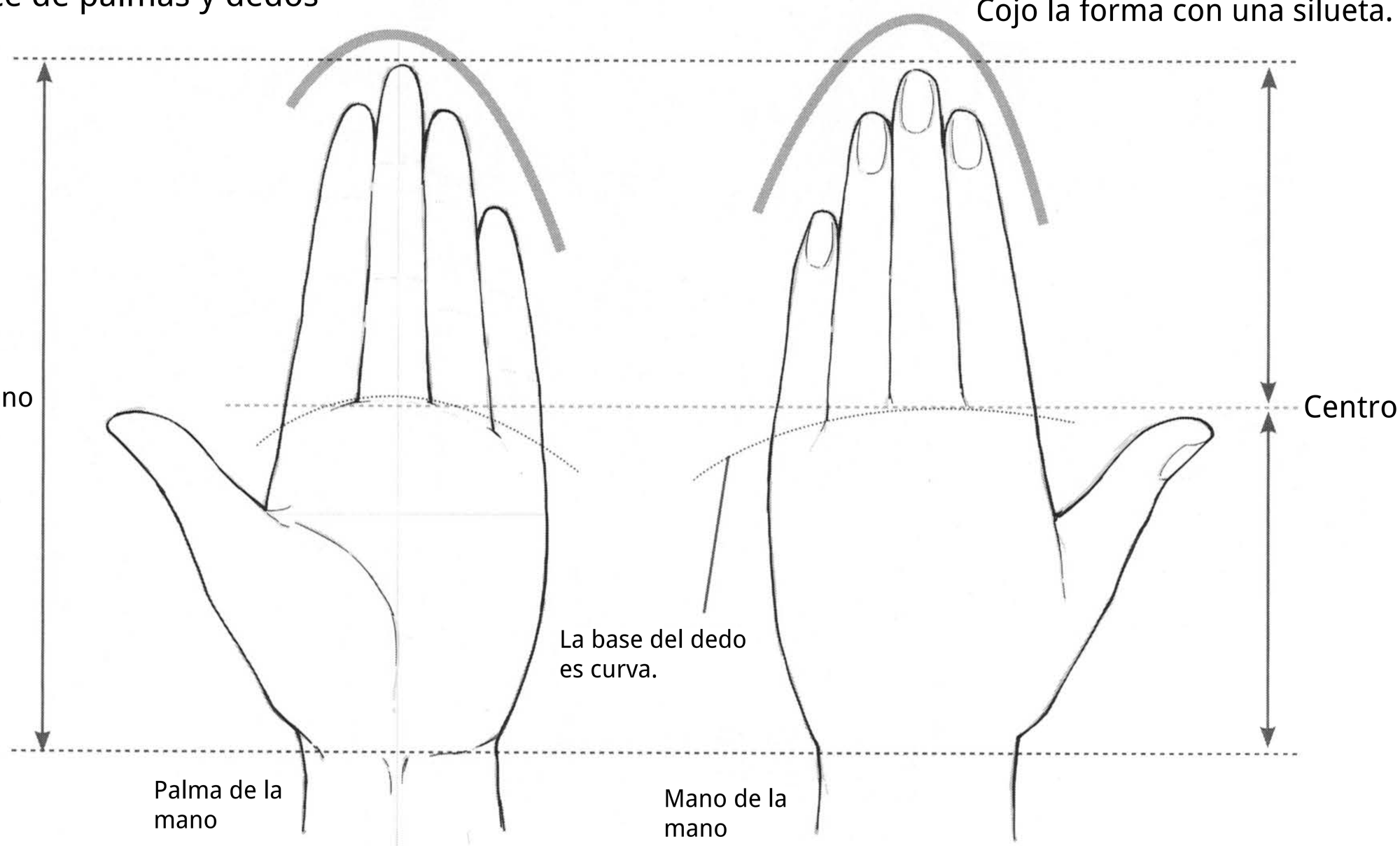
Forma de los senos presionados en el brazo

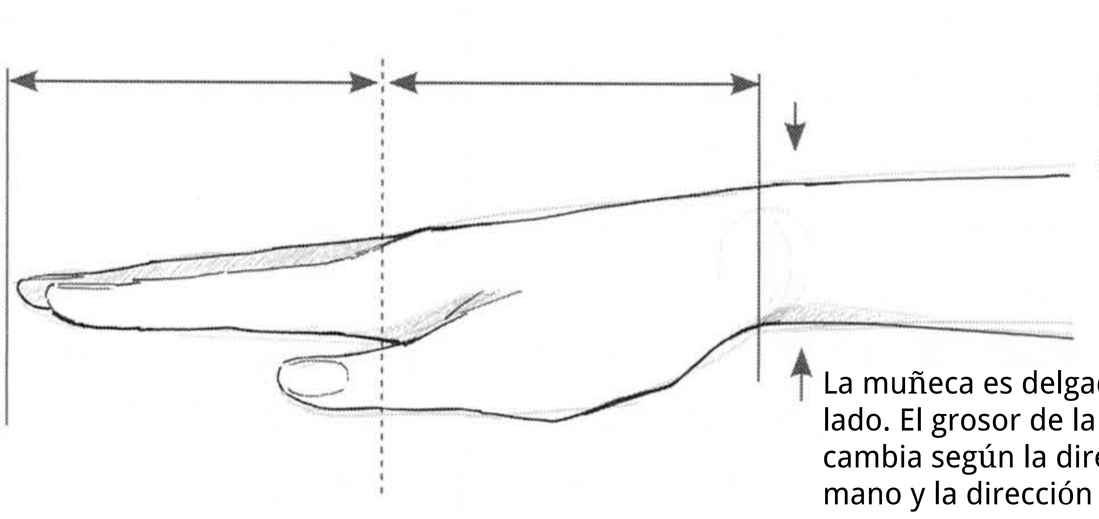
Dependiendo de la diferencia de estilo (por ejemplo, cuando la posición de la mama está un poco más abajo), es posible que no esté oculta.

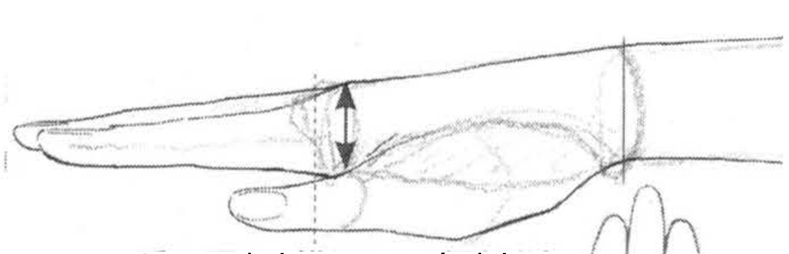
Aprendamos los gestos de las manos de personajes

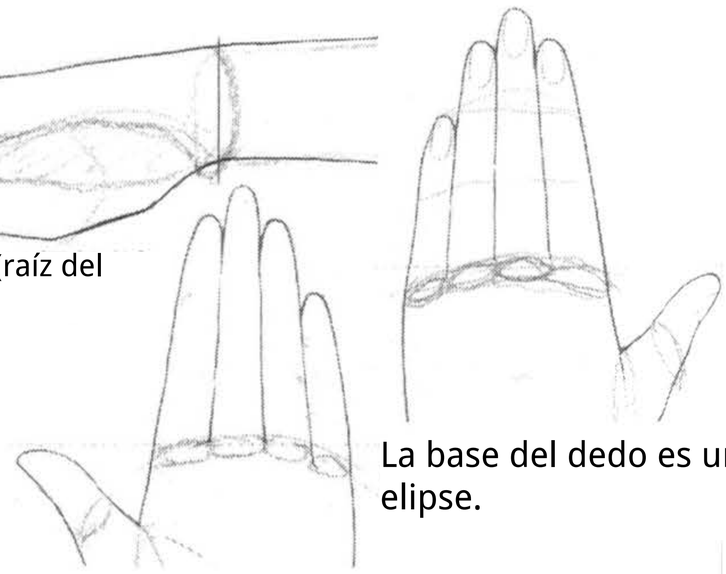
Dibujo de manos

- Balance de palmas y dedos

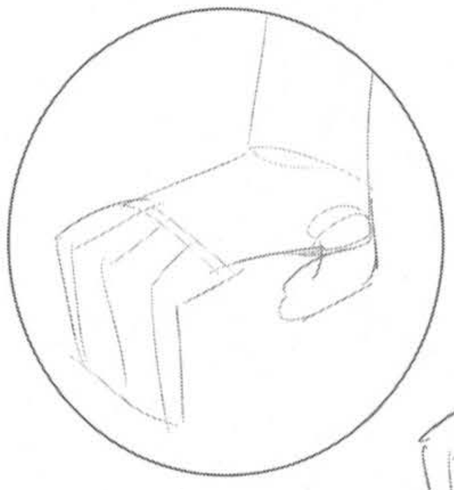


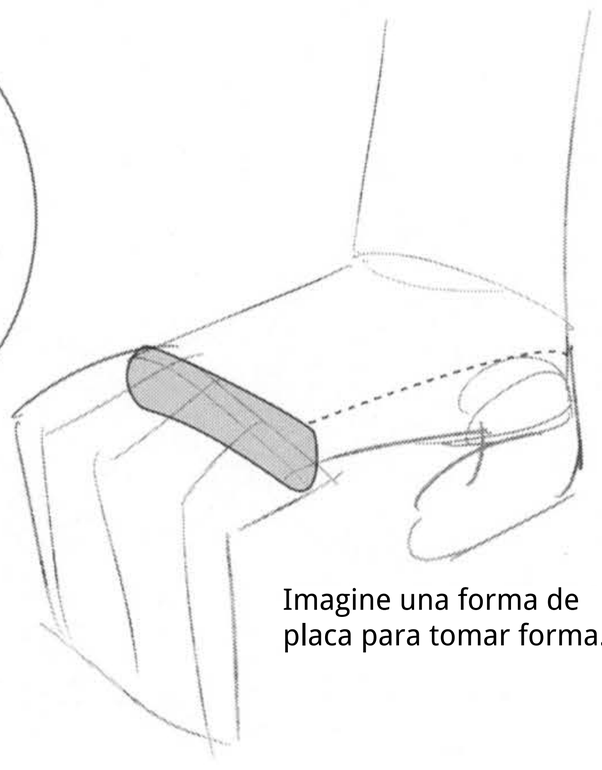






- Tomemos el grosor de las manos



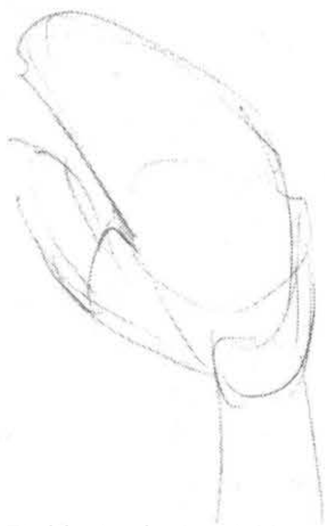


Procedimiento de dibujo

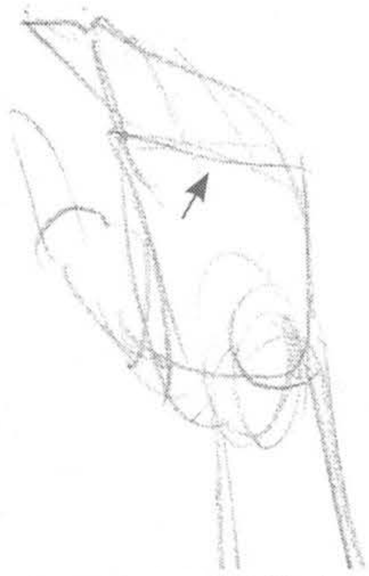
Mano derecha

Mano izquierda

Mano derecha



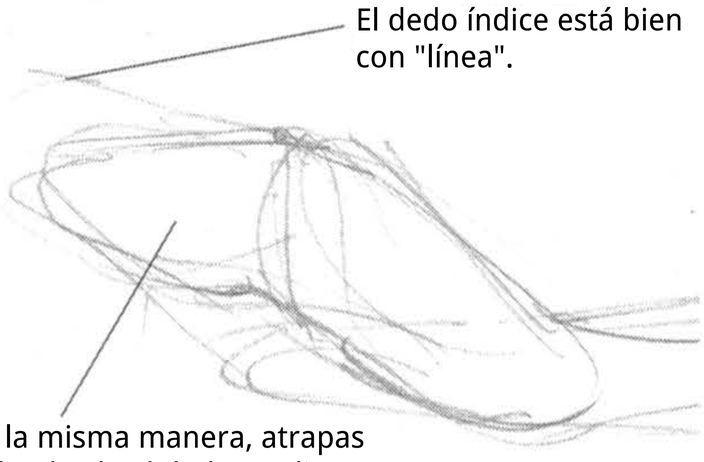
① El dibujo de Atari. Vamos a dibujar una imagen de una forma. Es toda la silueta de la mano.



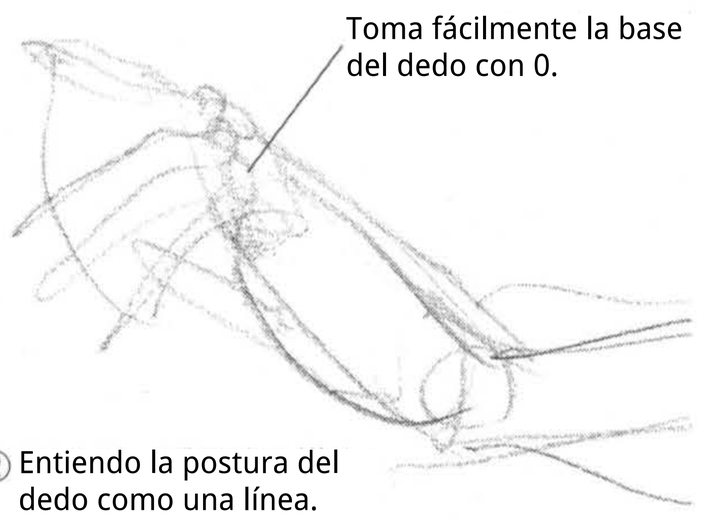
② Decido la parte raíz de mi dedo y escribo mi dedo.

Mano izquierda

① Atari. Tomo la forma en el panorama general.

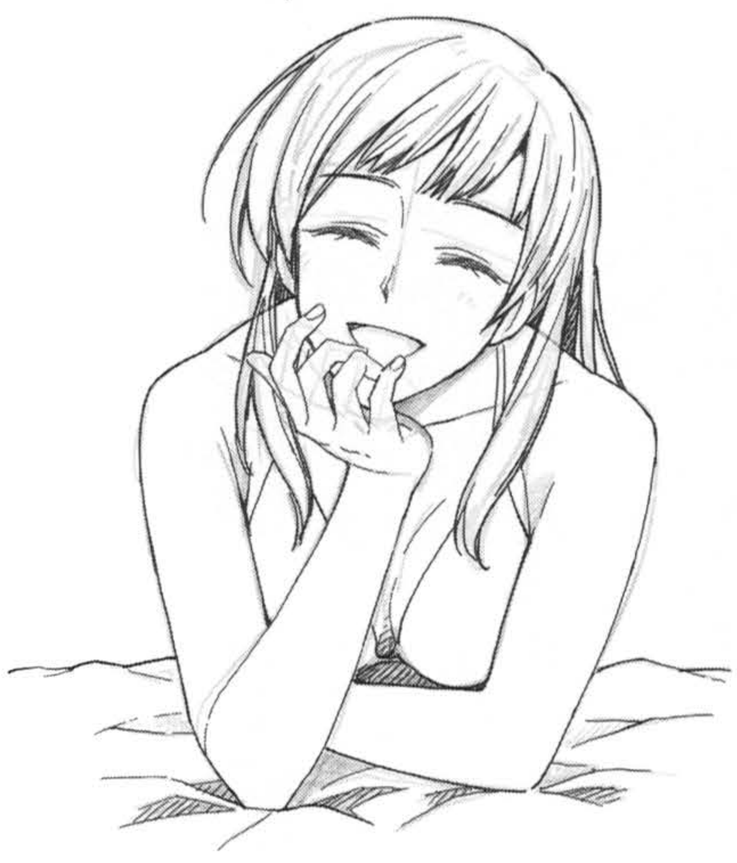


Referencia: articulación del dedo. Perspectiva estructural

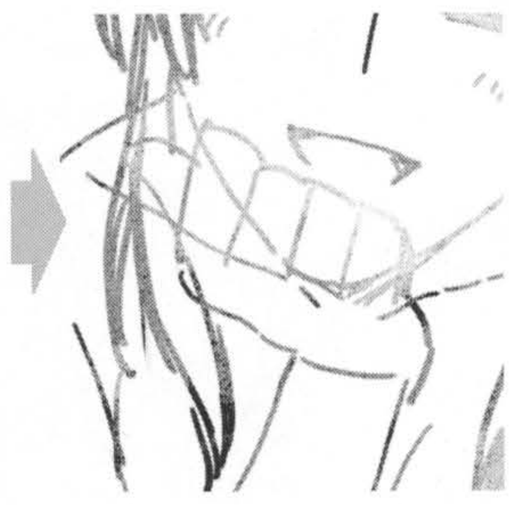


② Entiendo la postura del dedo como una línea.

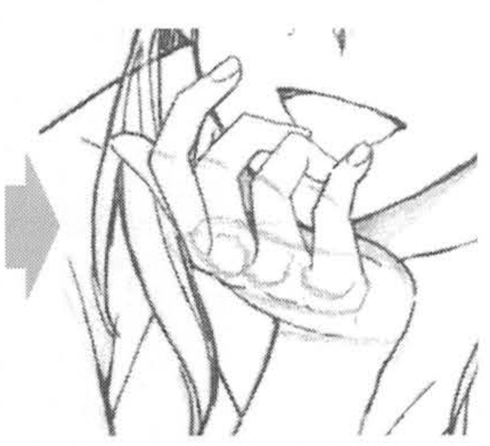
Es importante entender las articulaciones, pero no sabrá si está demasiado consciente de las articulaciones. Comencemos por valorar la atmósfera y simplificarla para lograr una visión general y atraparla.



Parece ser muy complicado, posar ...



El Atari original es así.



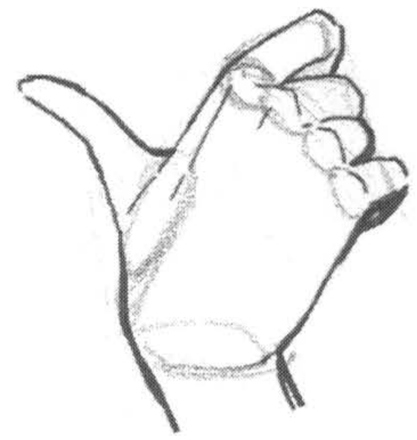
Dibuja 0 de la raíz del dedo para capturar el grosor de la palma y coloca tu dedo en ella.

Reflejaré en el espejo o dibujaré a alguien para posar.

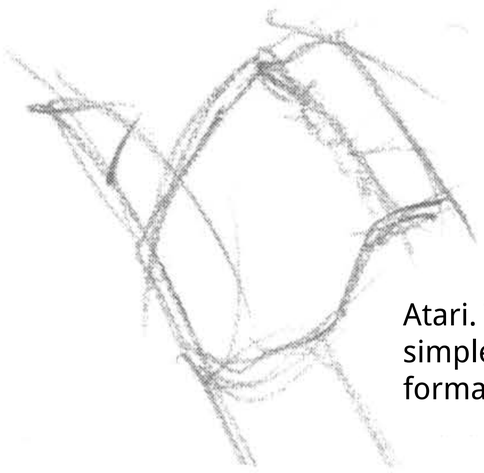
※Las cámaras digitales y los telefonos móviles también son útiles.

• Señales · signos

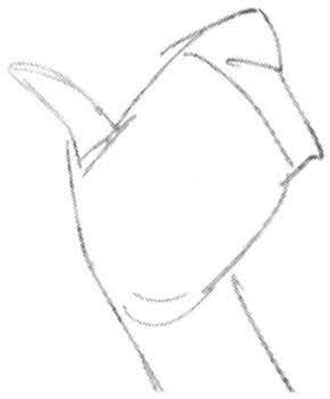
Pose posando pulgar



Articulaciones dibujadas



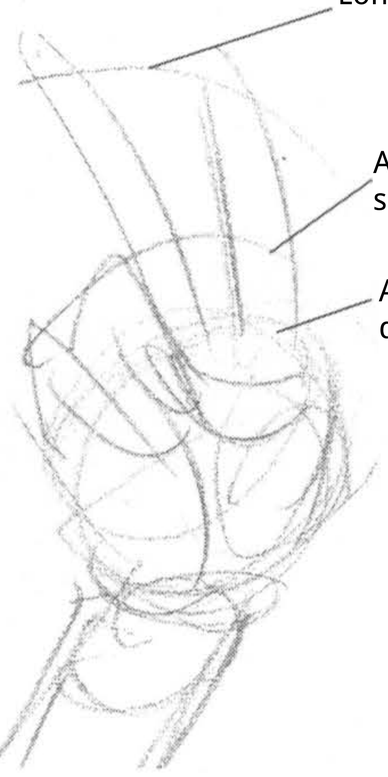
Atari. Tipo de caja simple que toma una forma aproximada.



Un tipo que refleja la imagen final. Puedo entender la imagen que se ejecuta un poco sobre el dedo índice con esta simple figura.

Signo de V / Signo de pieza / Chokey

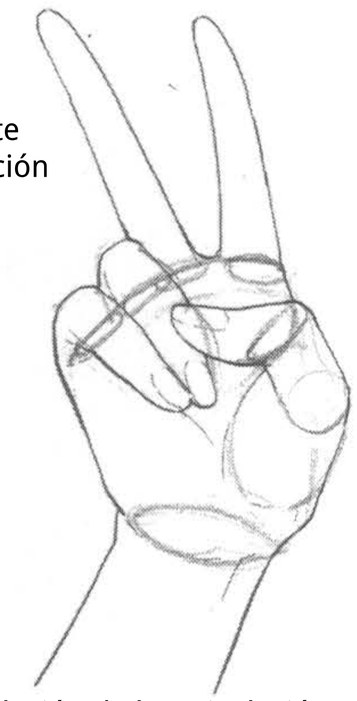
Atrapo mis dedos doblados sobre algo.



Longitud aproximada

Aproximadamente segunda articulación

Atari de la base del dedo

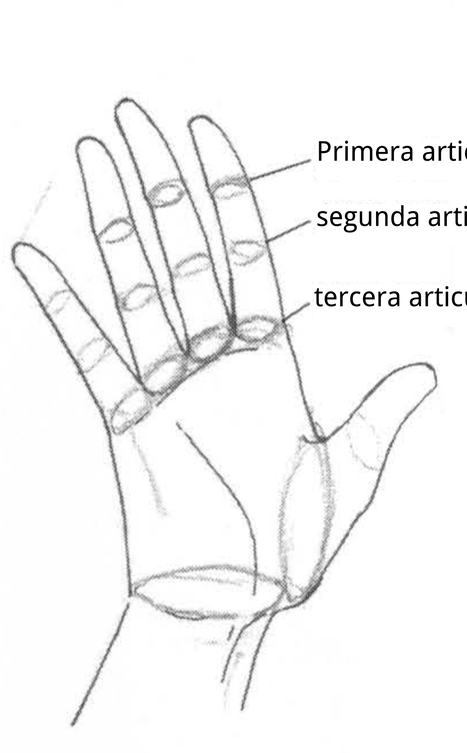


Articulación de la articulación del dedo

Señalización / Par

Lo estoy tomando en un set.

Atari capturando toda la forma abierta



Primera articulación

segunda articulación

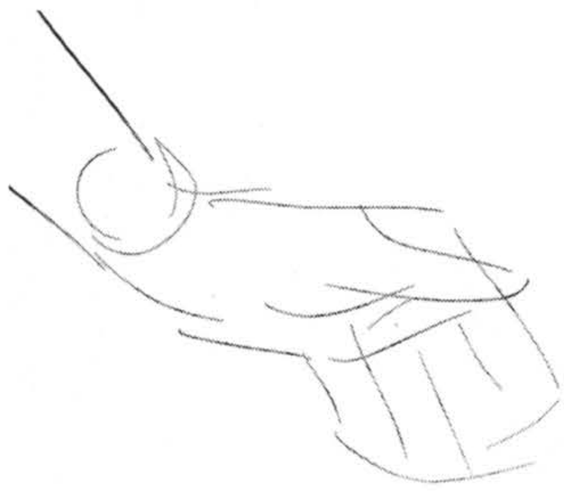
tercera articulación

◆ Mano parlante

Sorpresa casual · manos de confusión

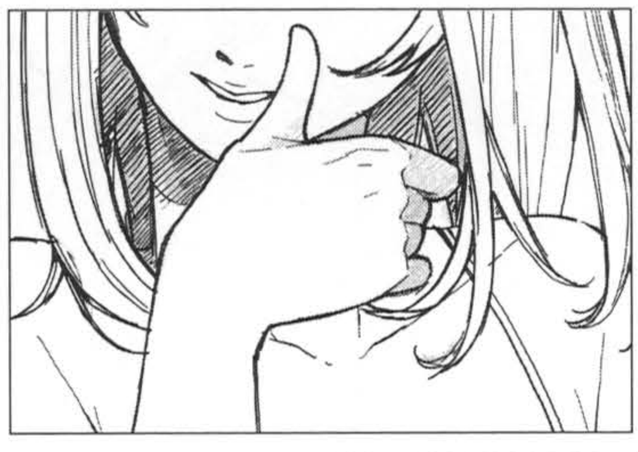
¿Cómo estás a la vez?

Mano inconscientemente abierta

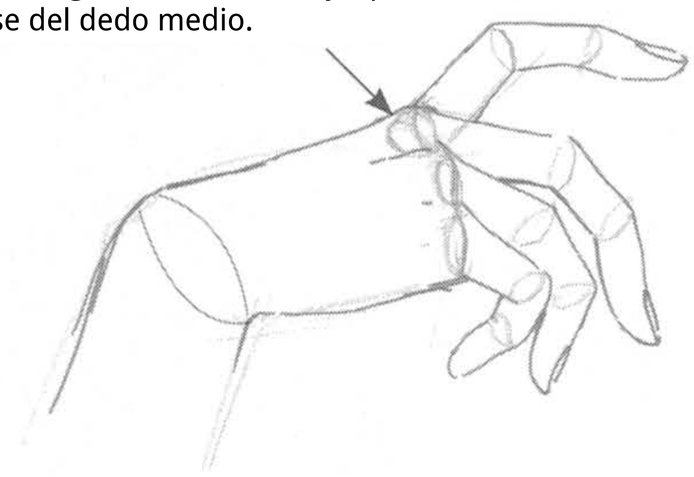


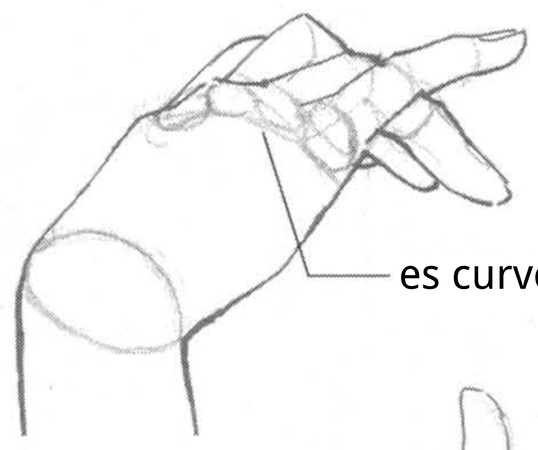
Toda la silueta capturada en la imagen completa

Vamos a centrarnos en las articulaciones

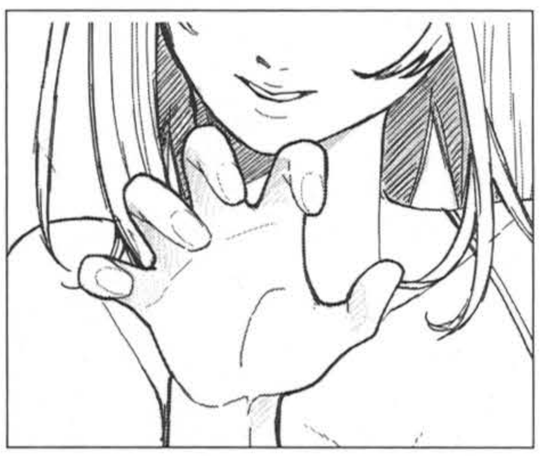


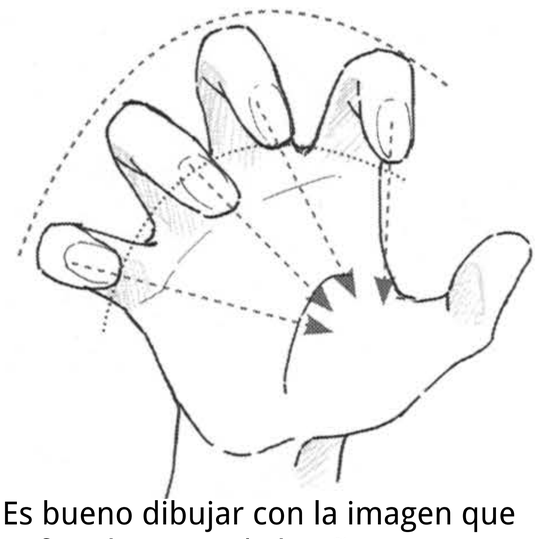
En el ángulo donde la base del dedo medio es alta y no se puede ver la raíz del dedo índice, la raíz del dedo índice es ligeramente más baja que la base del dedo medio.



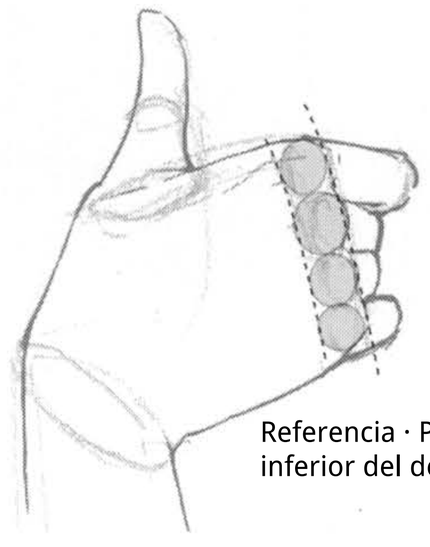


es curvo

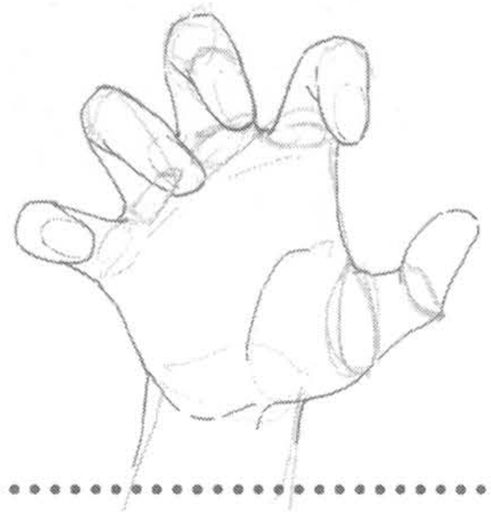




Es bueno dibujar con la imagen que enfoca la punta de la uña.



Referencia · Parte inferior del dedo



Gesto de la mano

Manos para apelar

Veamos las características de una mano femenina por separado.

Ligeramente irregular cortando las puntas de los dedos

Una muñeca delgada se enfatiza también para devolver la muñeca.

Puntos donde la mano parece sexy

- La parte posterior de la mano es larga, no lo suficientemente ancha.
- Sensación de los dedos durante un tiempo prolongado
- Dedo de los dedos más delgado
- Adelgazamiento de la muñeca

Agarre ligeramente y muestre sus dedos ligeramente para que la parte posterior de la mano parezca larga.

¿Puedes ver que la parte de atrás de la mano está atascada?

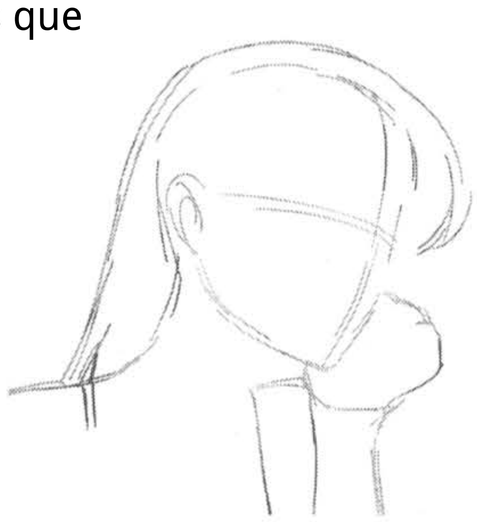
Los dedos con dedos son elegantes si se combaron ligeramente

El peón está pintado en la sensación larga

mano en la mejilla

Pongamos una pequeña arruga en la muñeca.

Miremos las expresiones de las manos que no son técnicas estrictas y casuales.



Atari. Es un método para capturar con una silueta.

Expresión que dibuja ligeramente el tendón del dedo medio.

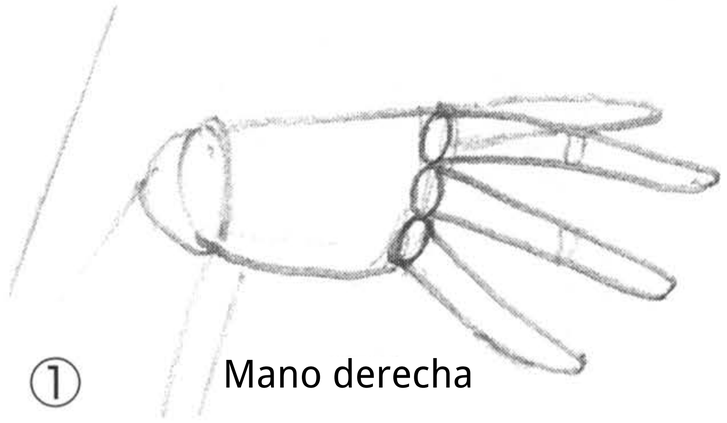
Expresa un poco de huesos. Sale una señora adulta y flexible.

Da una sensación estereoscópica a las manos y proporciona flexibilidad al mismo tiempo.

Mano sosteniendo las manos y la cara ensamblada

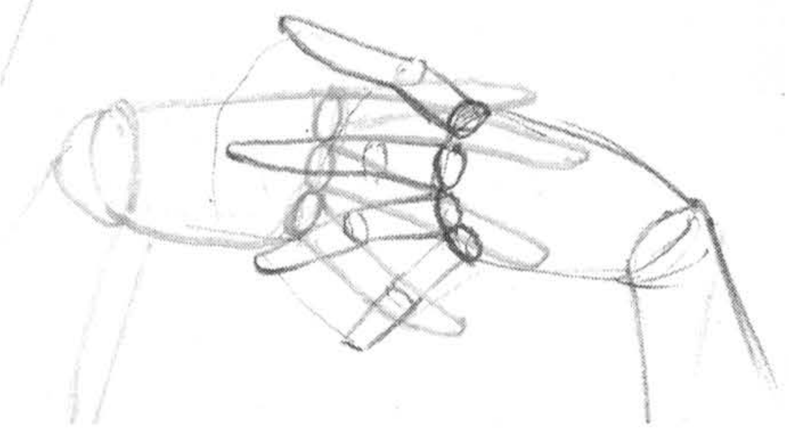
La belleza de la garra es importante en el desempeño donde la mano se acerca al rostro.

He extendido mi dedo índice.

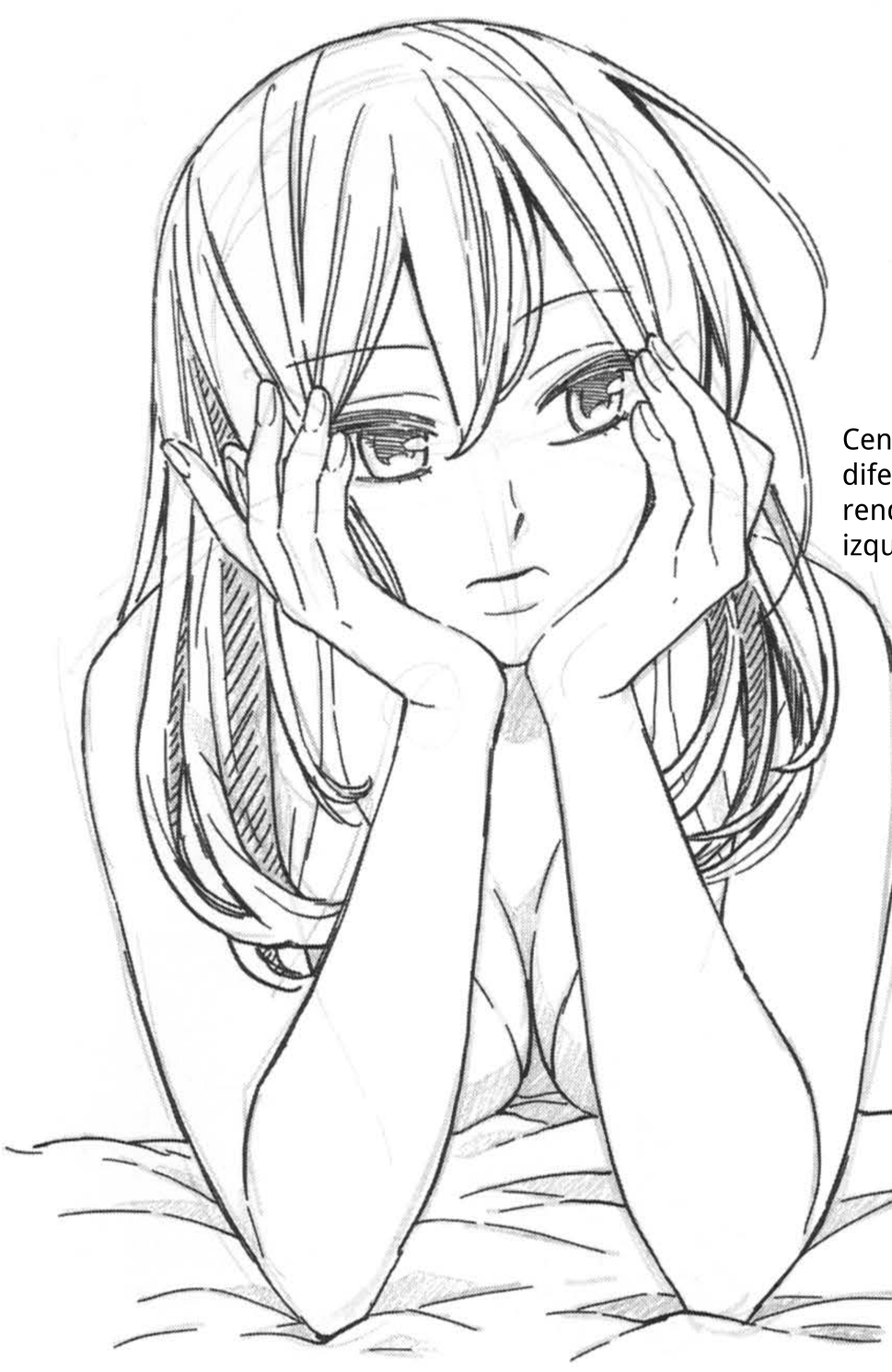


① Mano derecha

② Mano izquierda

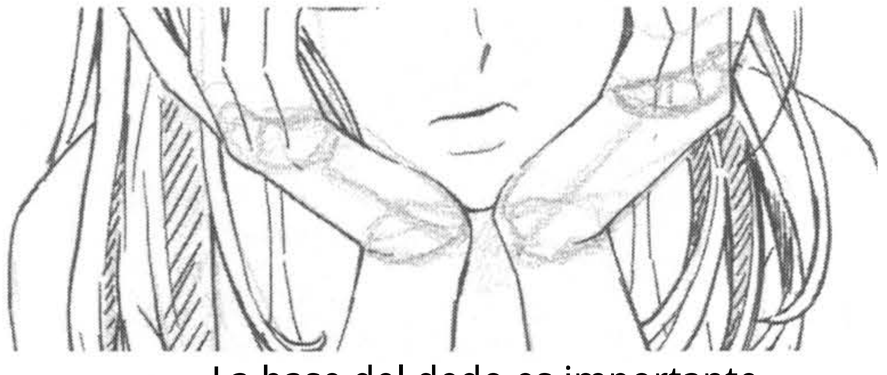


③ Dibuja una mano primero y dibuja la otra.



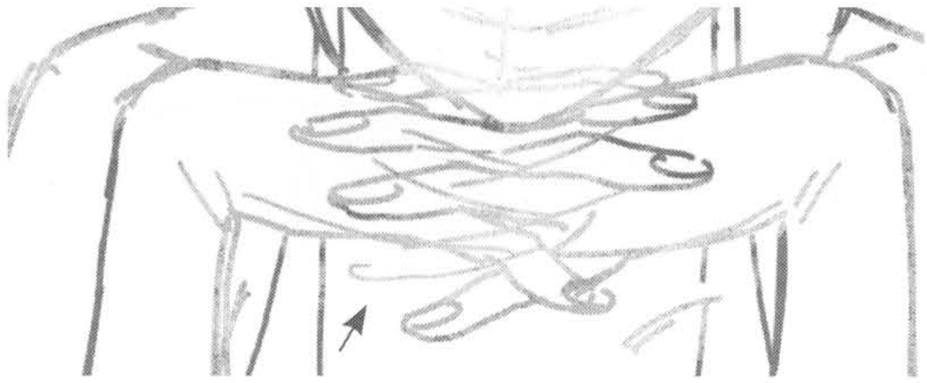
Centrémonos en la diferencia entre el rendimiento de los dedos izquierdo y derecho.

Atari



La base del dedo es importante.

La flexión de la parte posterior de la mano y la delgadez de la muñeca.



Dibujo. Dibujando mientras corrige la posición del dedo.

Yo combino firmemente mis dedos.

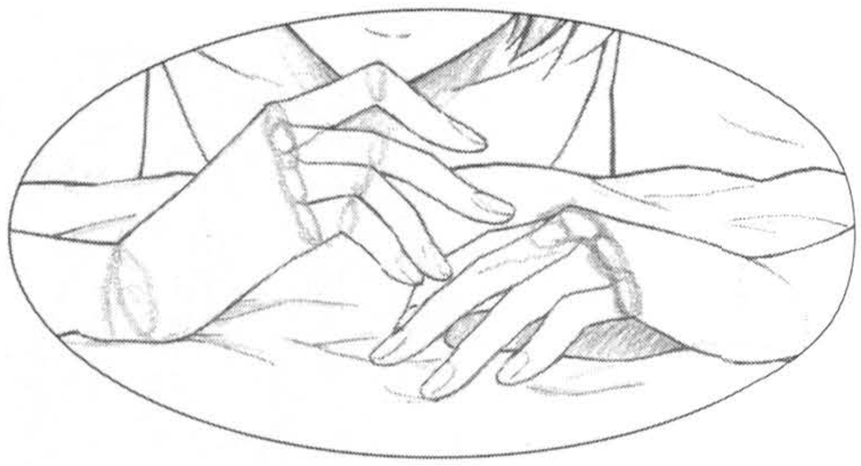
A primera vista, parece que estás organizando, pero solo cuando te superpones.

El brillo nace con la actuación de dedos asimétricos.

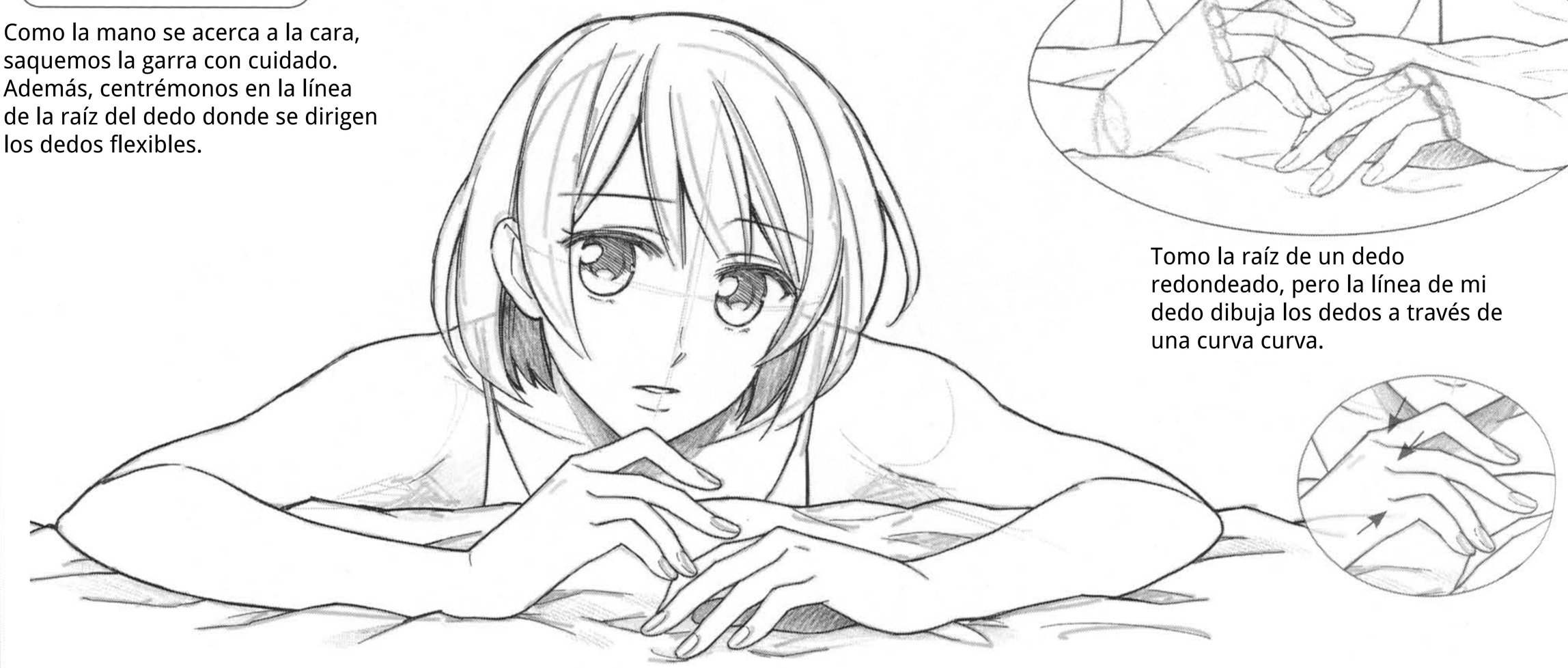
El estado de ánimo cambia según dónde pongas las manos.

Dormir manos

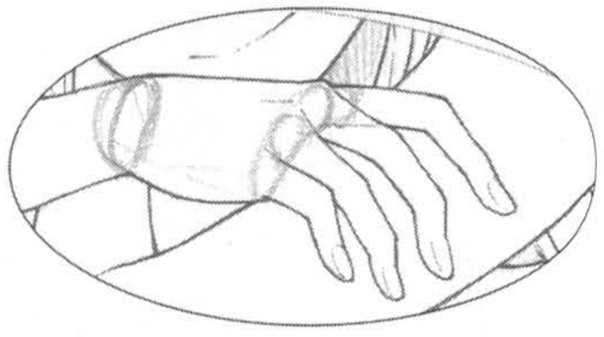
Como la mano se acerca a la cara, saquemos la garra con cuidado. Además, centrémonos en la línea de la raíz del dedo donde se dirigen los dedos flexibles.



Tomo la raíz de un dedo redondeado, pero la línea de mi dedo dibuja los dedos a través de una curva curva.



La parte posterior de la mano dibuja con una línea redondeada. Me da la sensación de perder poder.



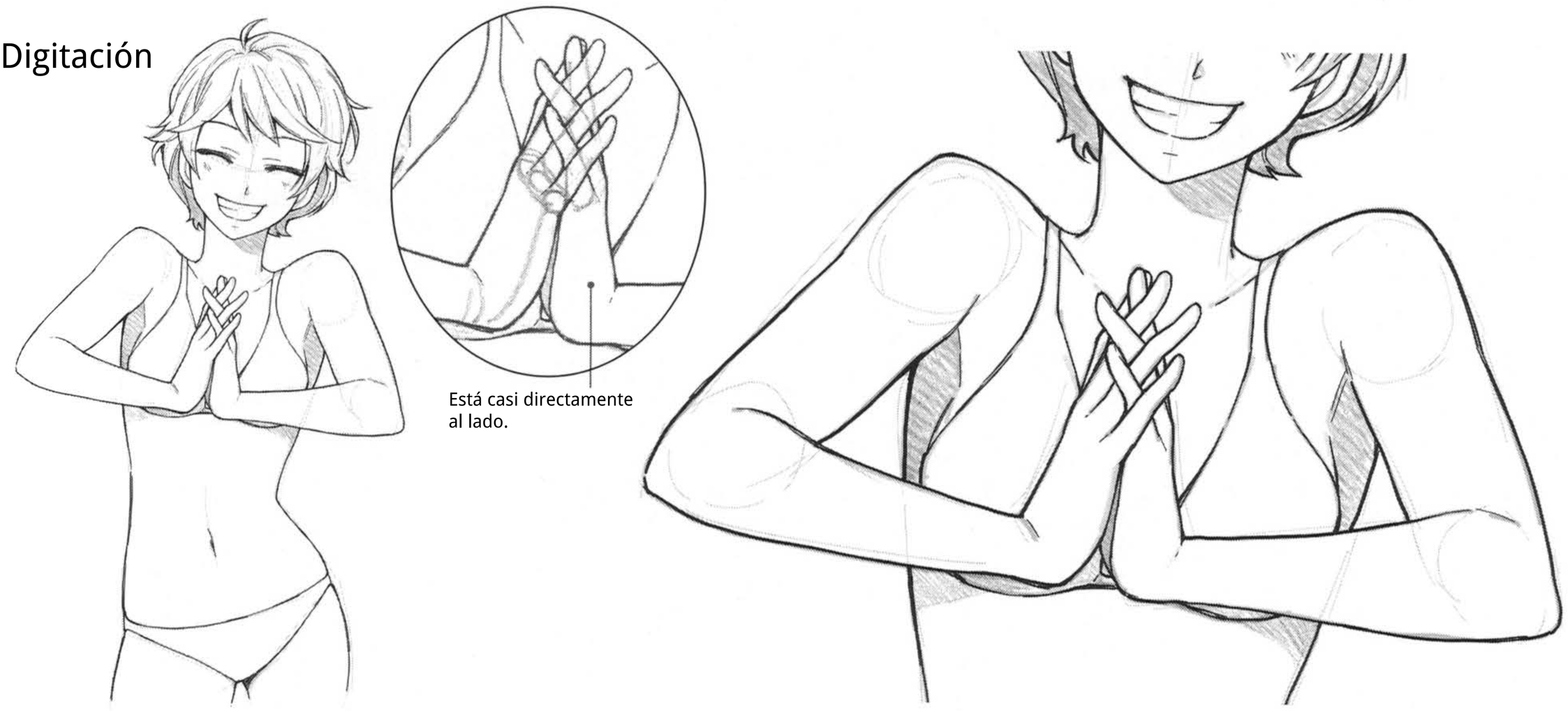
Como estoy abriendo los dedos, me siento relajado.

Dependiendo de las manos

Para juntar los dedos

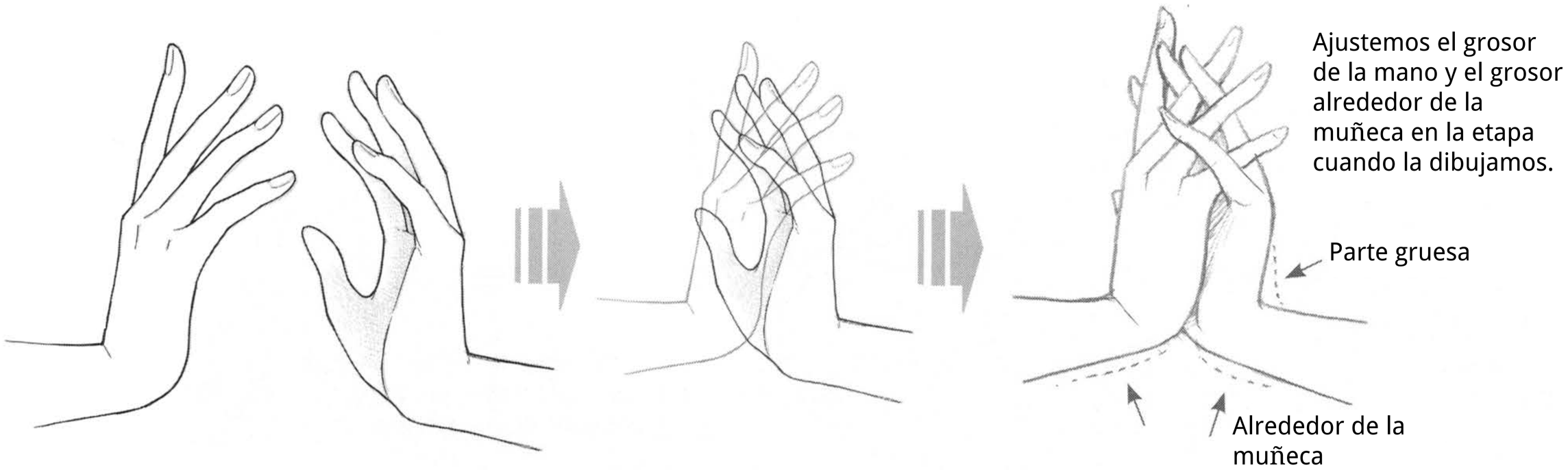
Es importante hacer un ángulo con el dedo medio, pero vamos a dibujar un pequeño dedo índice.

Digitación



Está casi directamente al lado.

Vamos a combinar las manos

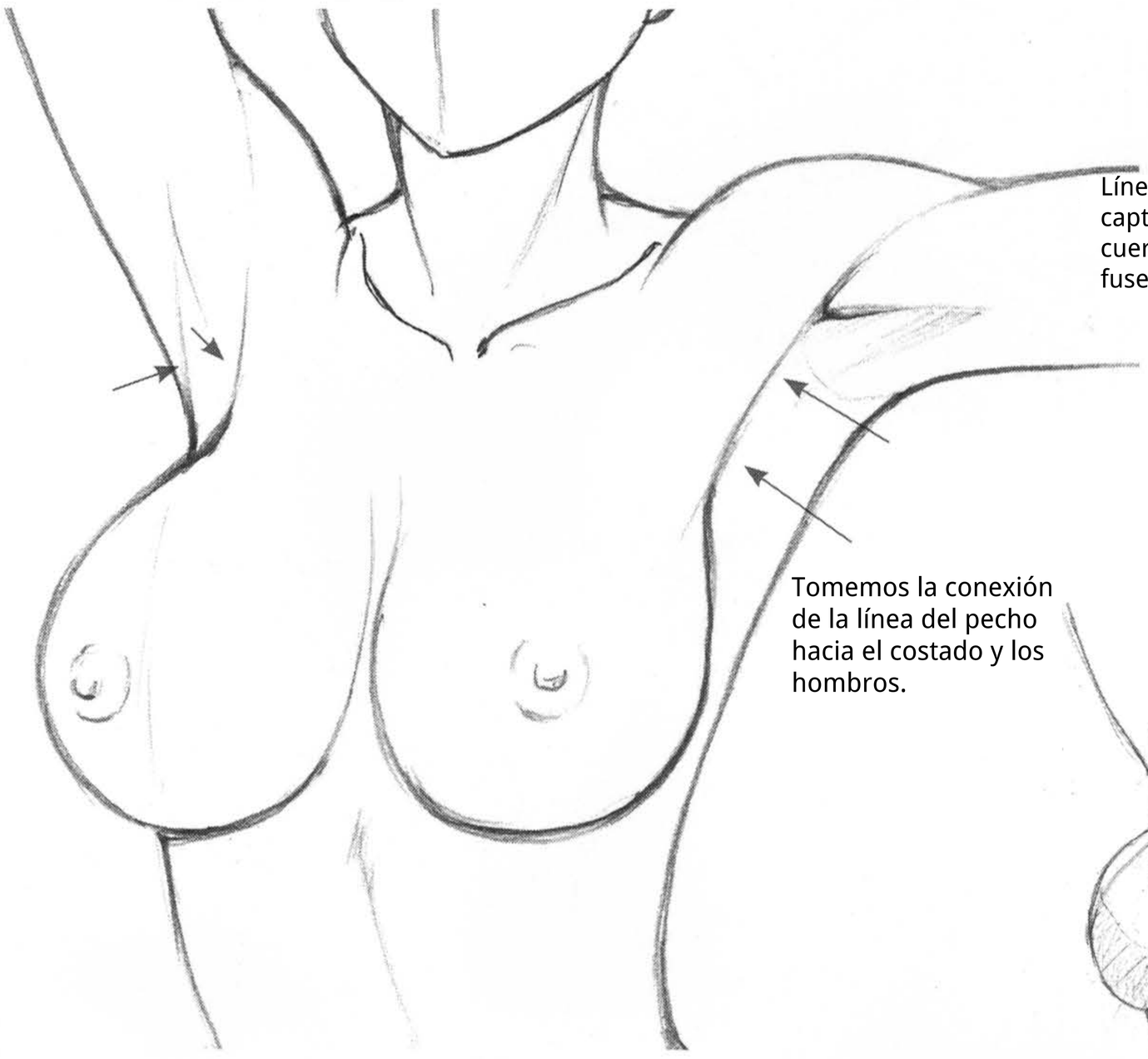


胸部 (Cofre)

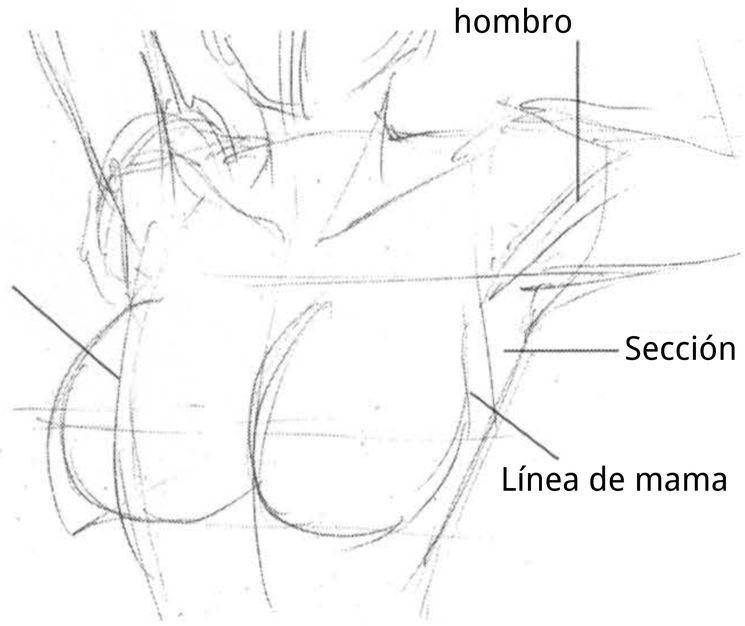
Capturemos la curva de un hermoso busto

Dibujo de busto

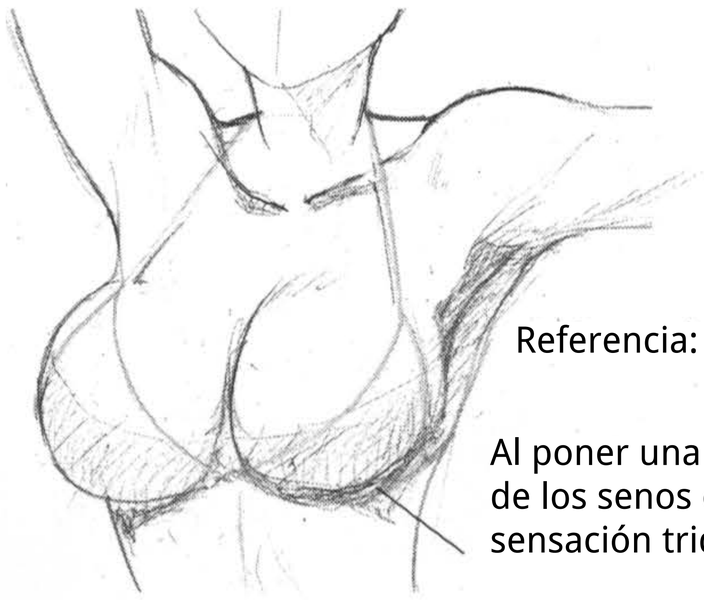
Busto ... Cofre Capturare el abultamiento y la redondez del pecho.



Tomemos la conexión de la línea del pecho hacia el costado y los hombros.



Consideremos el pecho como una grasa redonda y blanda en el cuerpo.



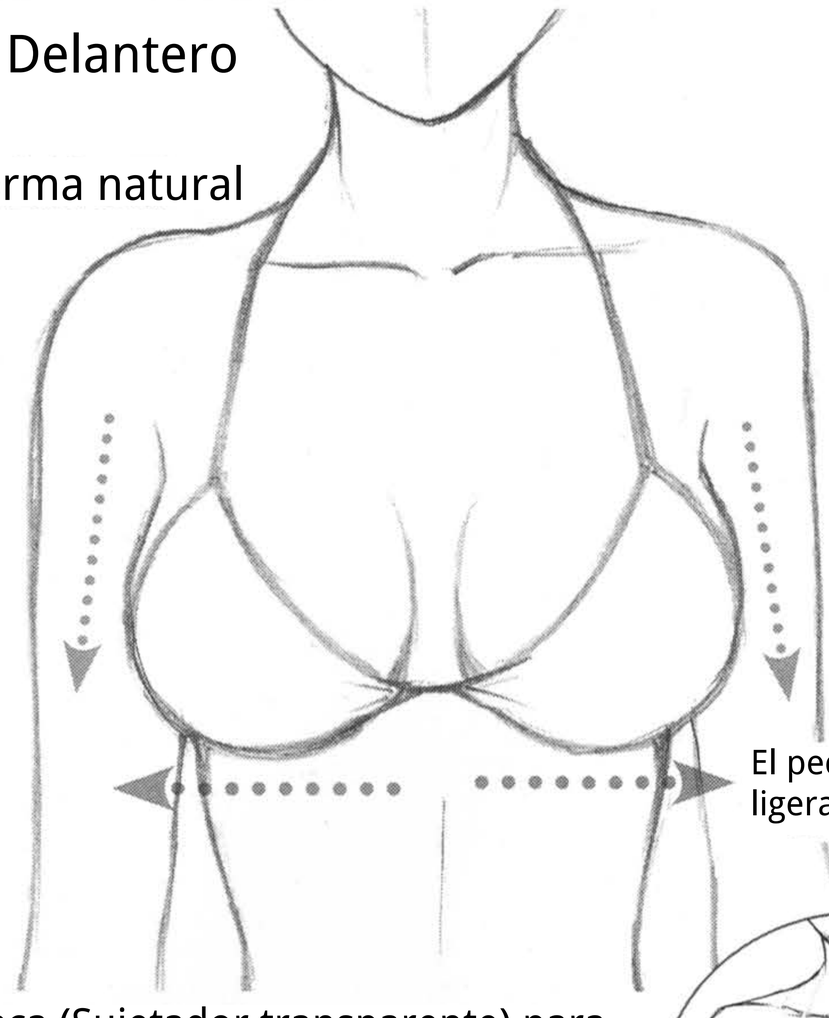
Referencia: expresión de curva

Al poner una mordida debajo de los senos obtenemos peso y sensación tridimensional.

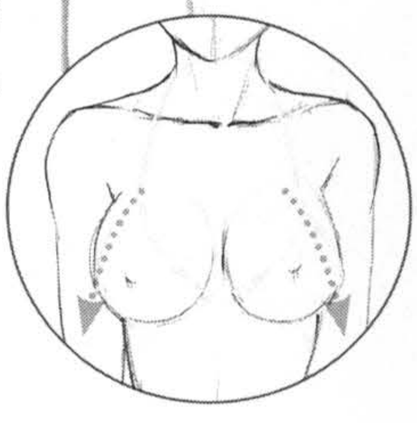
Valle y sujetador

- Delantero

Forma natural

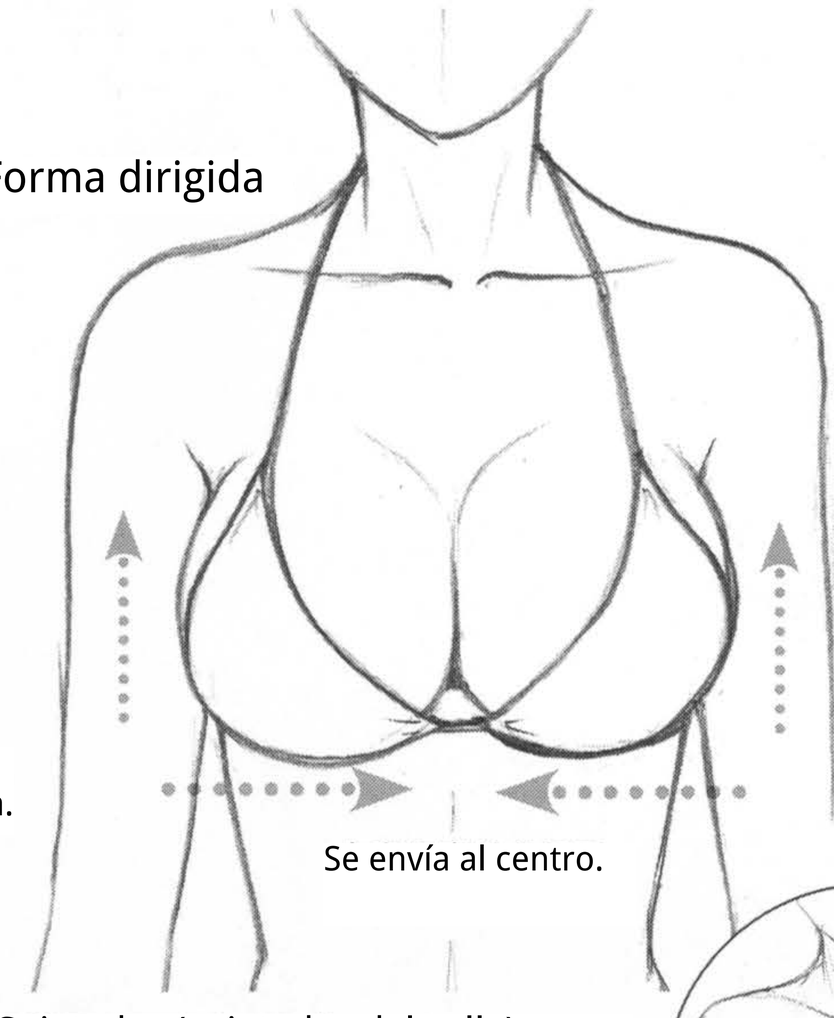


El pecho se abre ligeramente hacia afuera.



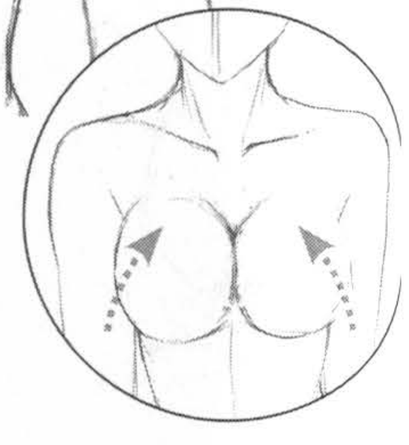
Placa (Sujetador transparente) para hacer uso de la brecha entre los senos Apelar a la forma natural y la suavidad de los senos.

Forma dirigida



Se levanta un poco.

Se envía al centro.

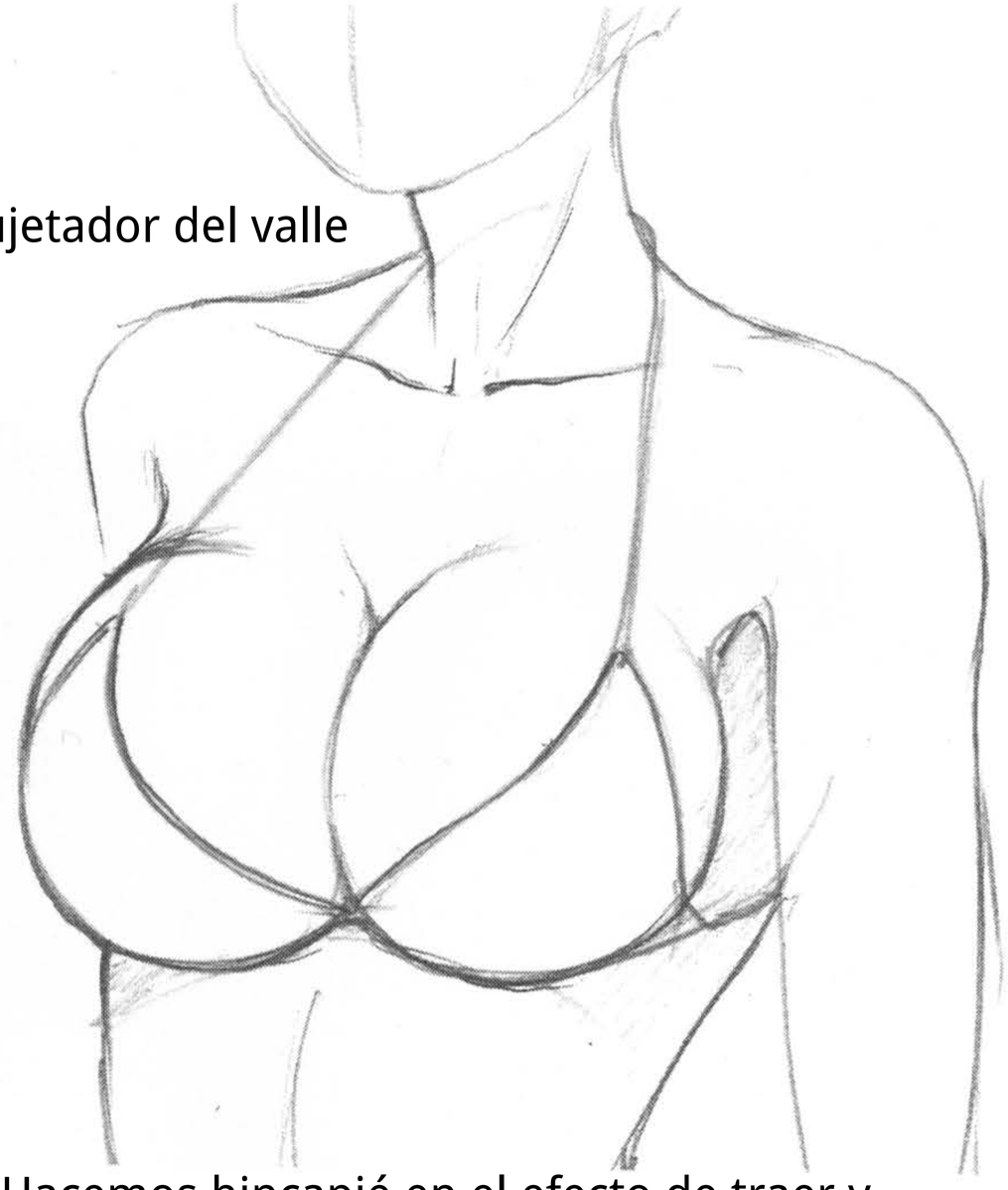


Sujetador (sujetador del valle) para crear un valle Apela al tamaño y la forma del pecho, la tensión y la sensación voluminosa. Hay cosas que no solo dan sino que también aumentan el efecto.

- Naname

Sujetador claro

Sujetador del valle



Hacemos hincapié en el efecto de traer y dibujar.

- Horizontal

Sujetador claro

La tela cubre limpiamente a lo largo del pecho.

Sujetador del valle

Es una imagen que sobresale la carne.

En caso de superposición

Para la parte que se levanta, sobresale arriba.

Clear Bra ... Produce una forma hermosa cerca de la curva de los senos naturales.

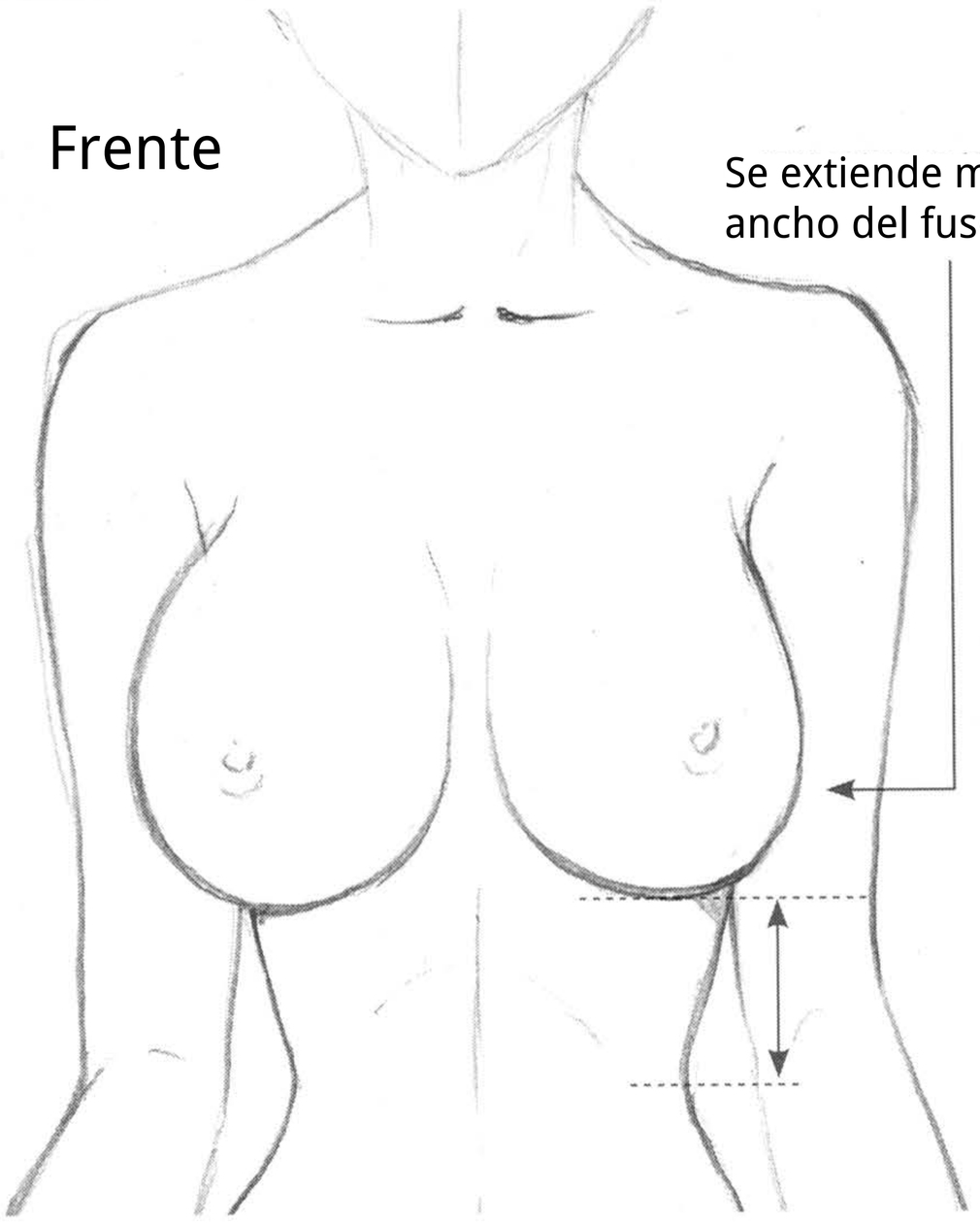
Valley Bra ... Produce una sensación de elasticidad y volumen en forma de pelota, enfatizando la presencia de la mama.

Dibujo del tamaño del busto

Tipo grande

Dibujemos una curva que forme la forma con el voladizo.

Frente



Se extiende más allá del ancho del fuselaje.

La distancia desde la leche inferior hasta la cintura se hace más corta.

De lado

Curvas claras

Dibujémoslo con líneas gruesas más profundas hacia las axilas. El peso y el tamaño se expresan.

En diagonal hacia adelante

El ancho lateral está oculto en el pecho.

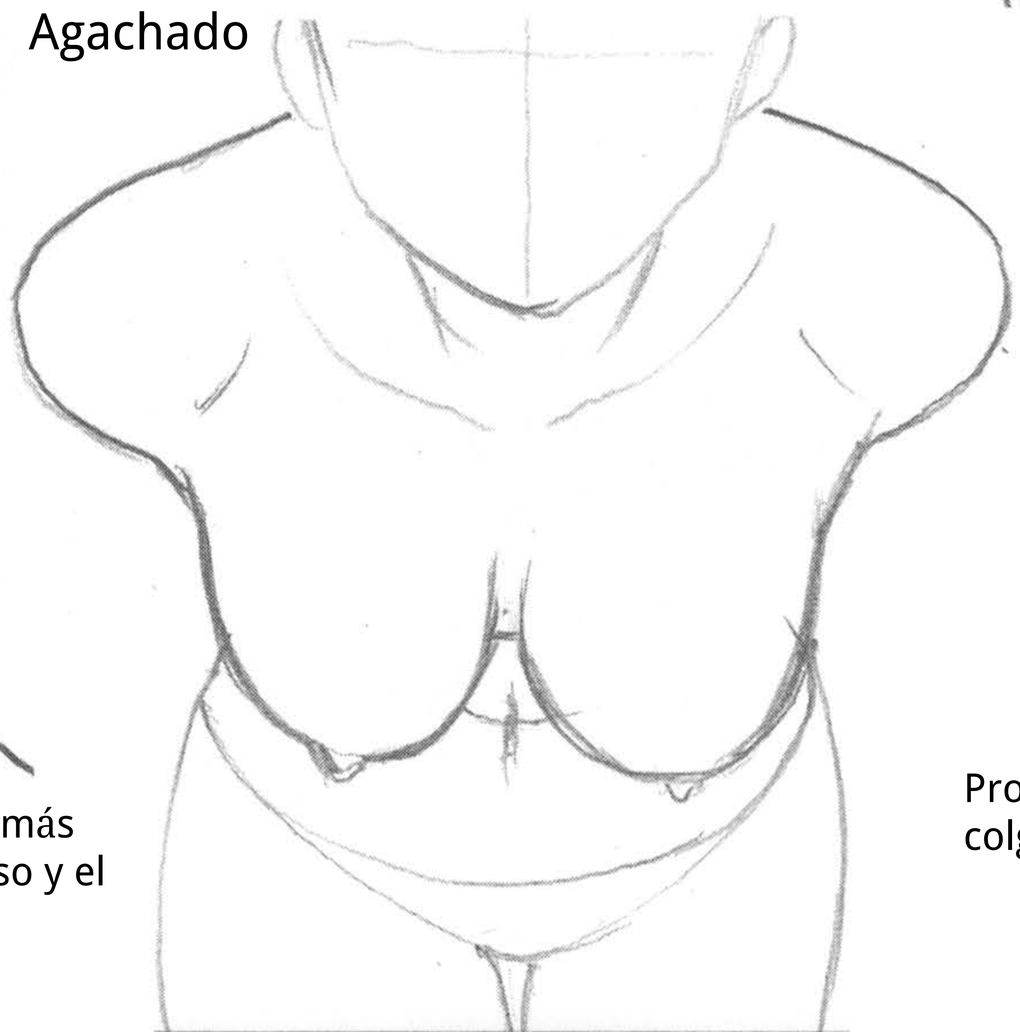
Naname detras

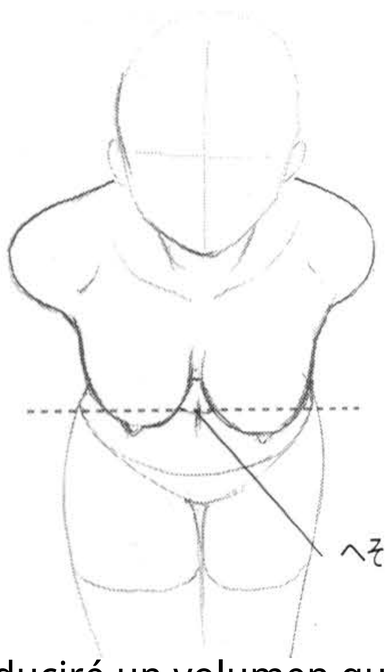
Dibujo con una imagen redonda de hinchazón.

Pose trasera

Puedo ver el pecho desde un lado.

Agachado



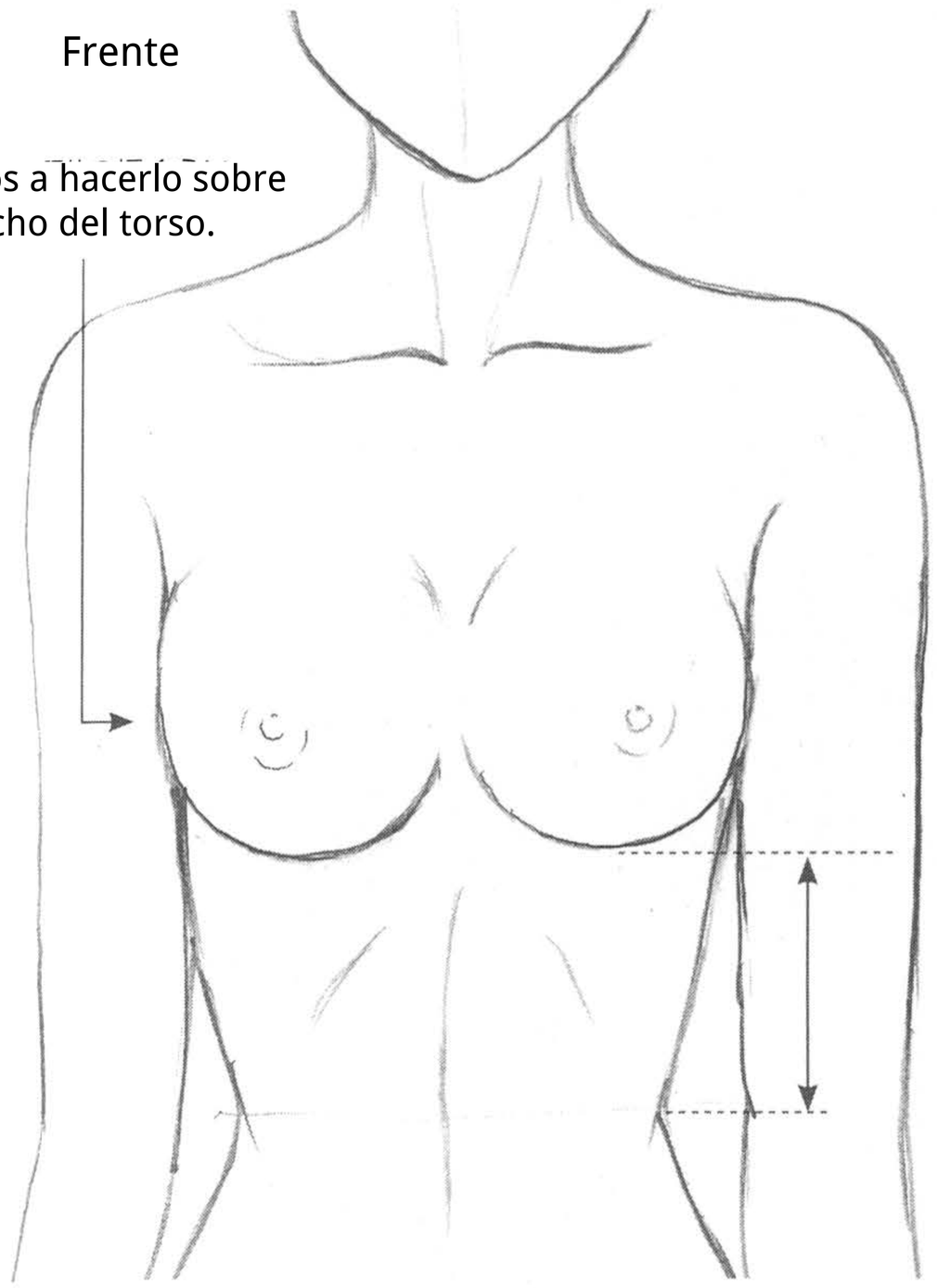


Produciré un volumen que colgará debajo del ombligo

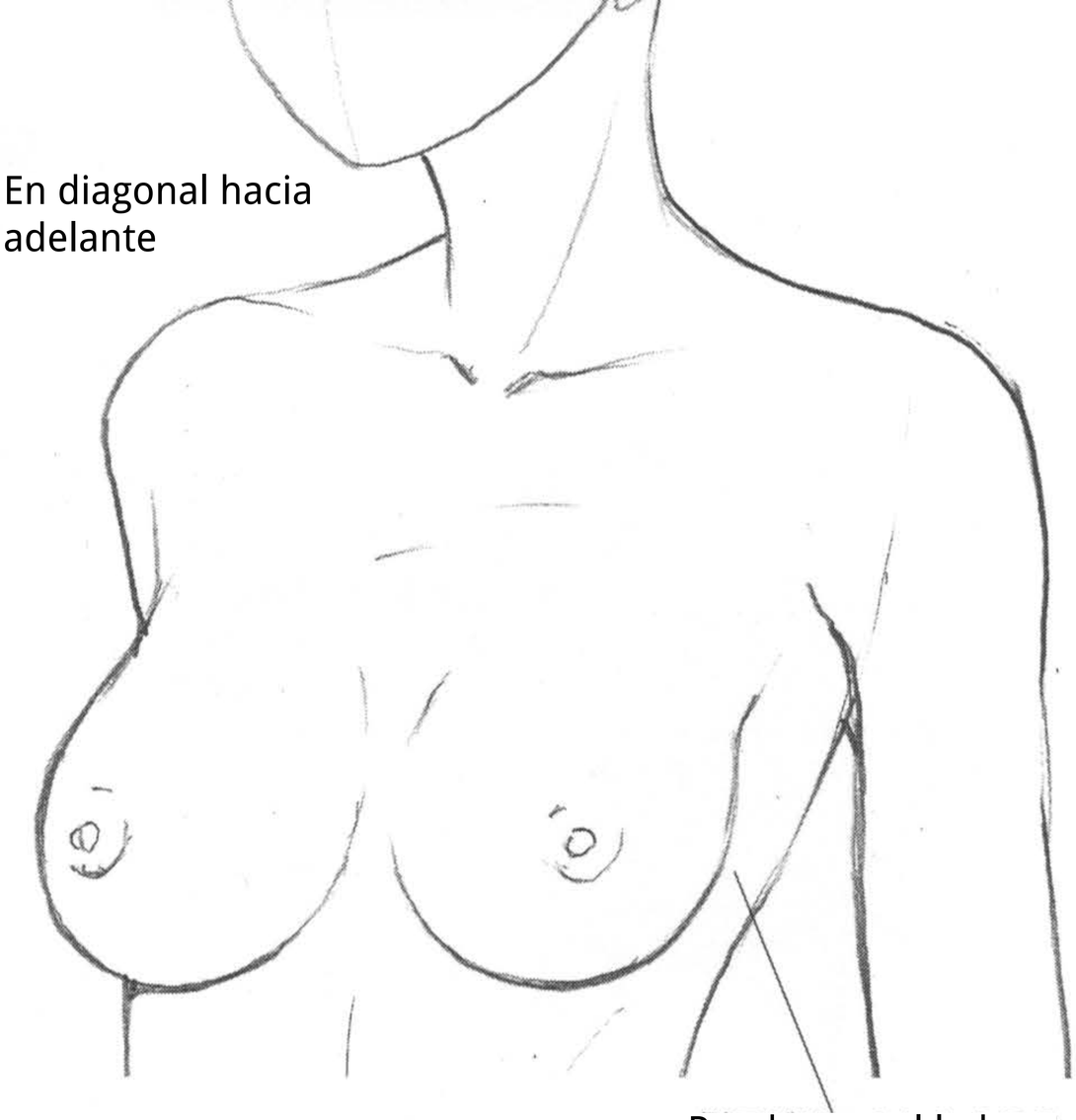
Tipo de cubierta

Frente

Vamos a hacerlo sobre el ancho del torso.



En diagonal hacia adelante



Puedes ver el lado claramente.

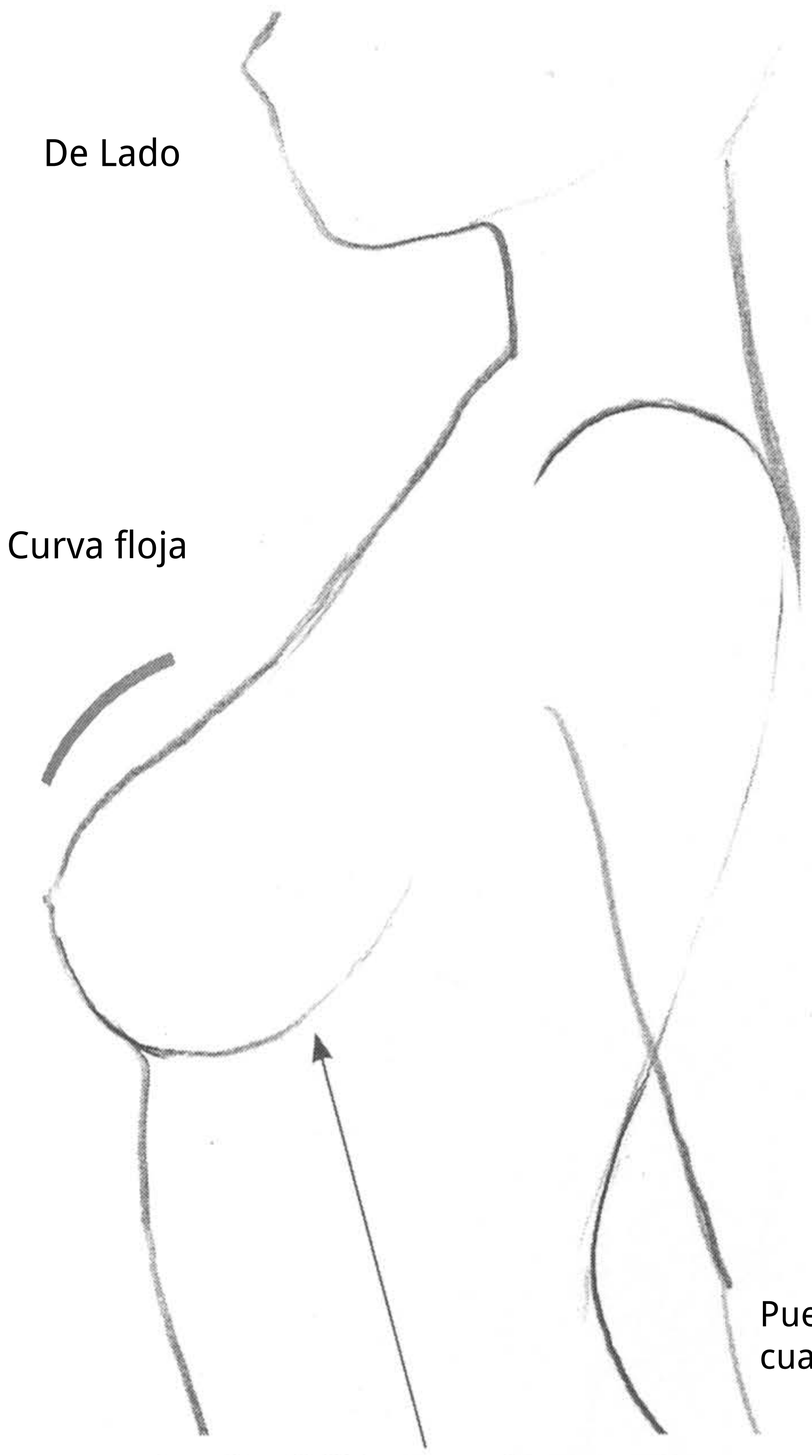
Diagonalmente detrás

Pose trasera

No puedo verlo.

Tomemos forma combinando una curva suave de Naname y una curva redonda.

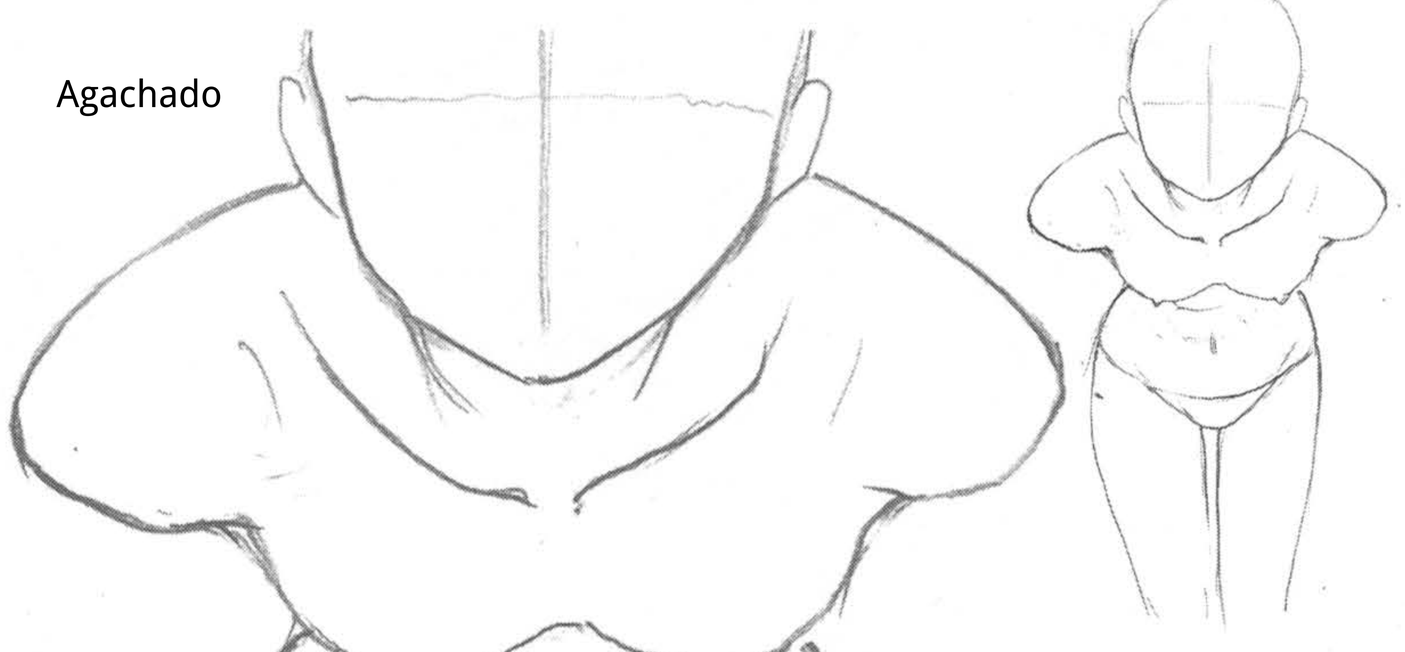
De Lado



Curva floja

Imaginemos una curva semicircular corta.

Agachado



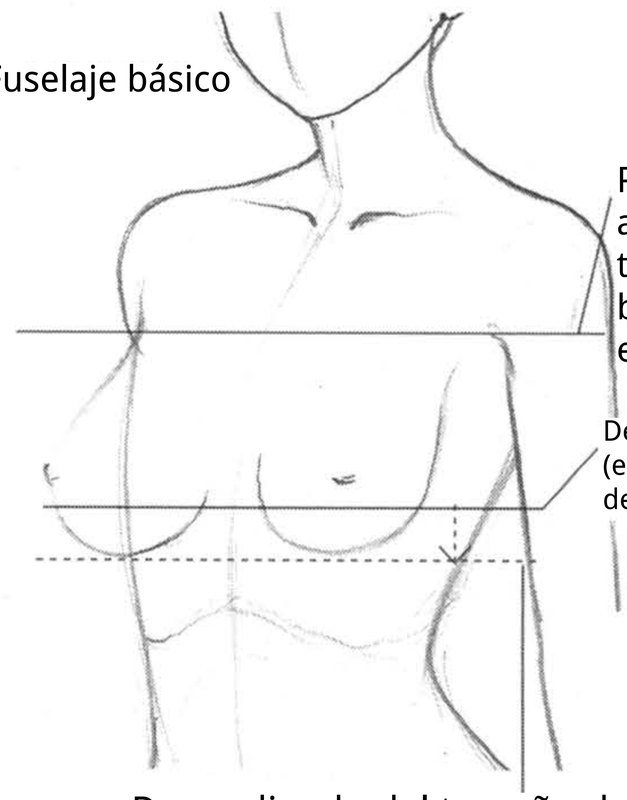
Puedes arrugar cuando te doble.

Puedo ver un ombligo y un abultamiento directo hasta arrugas alrededor de las arrugas.

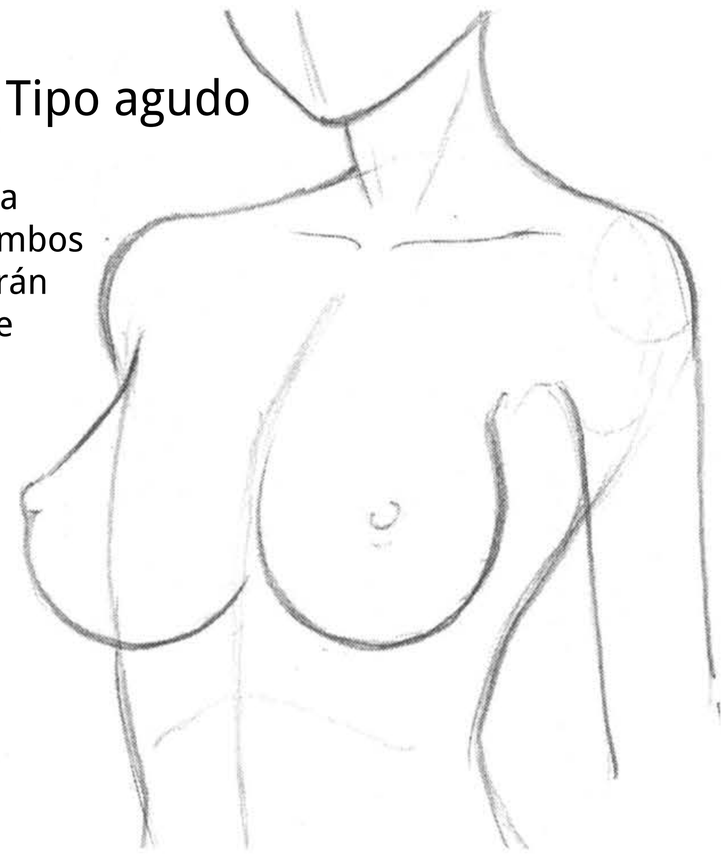
Variaciones de mamas y pezones

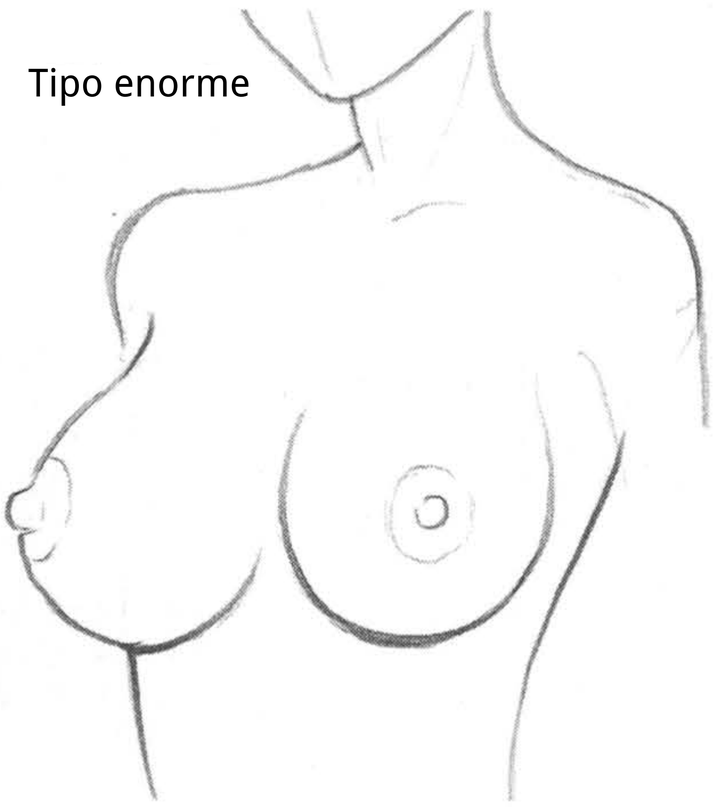
Presentaré variaciones representativas. Expresemos el busto ideal combinando pecho y pezón.

Expresión de busto



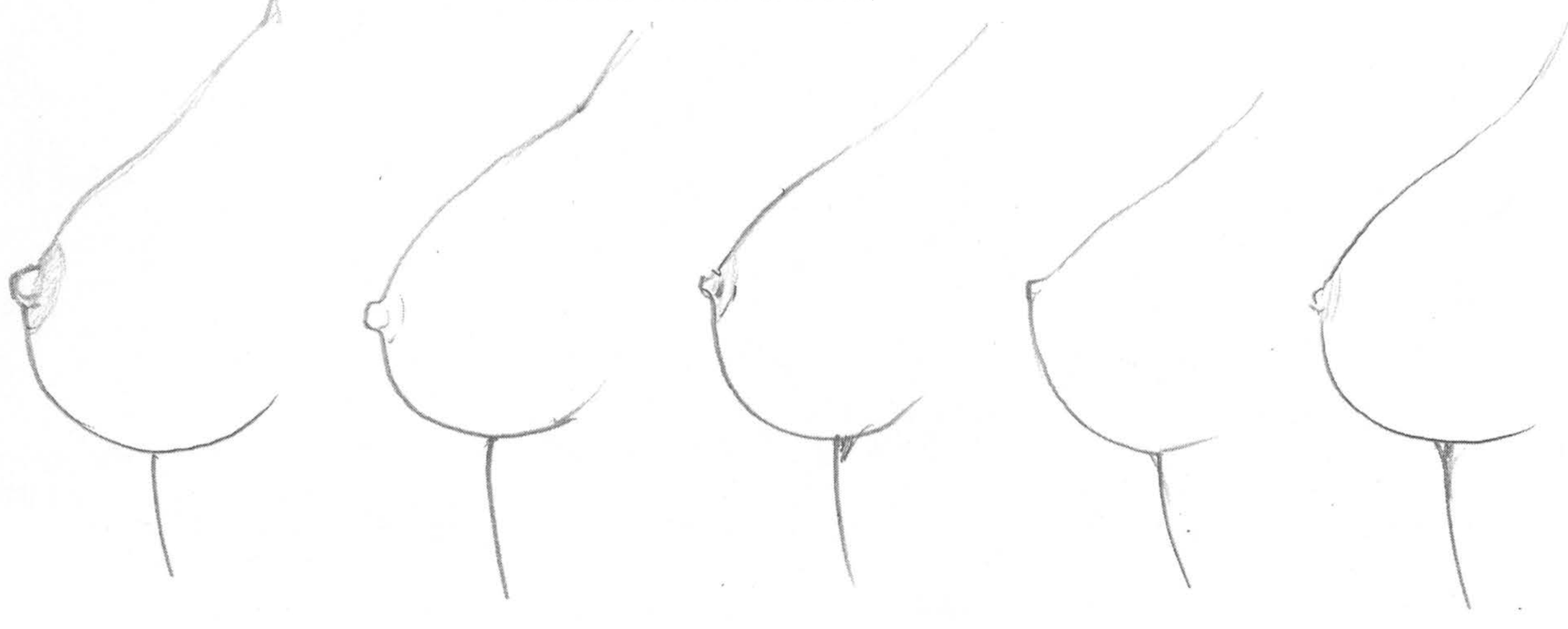
Dependiendo del tamaño de los senos, la posición de la busto inferior se reduce.



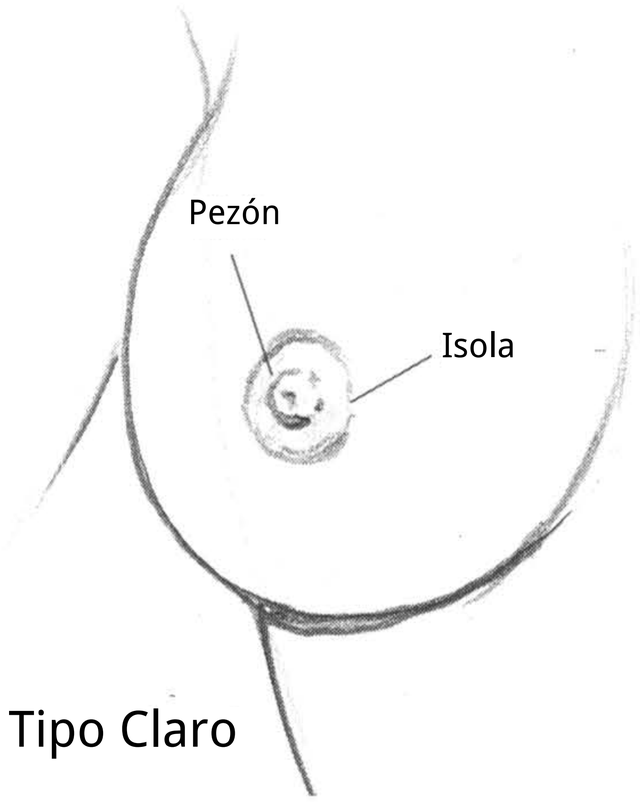


- Varias formas vistas desde el lado

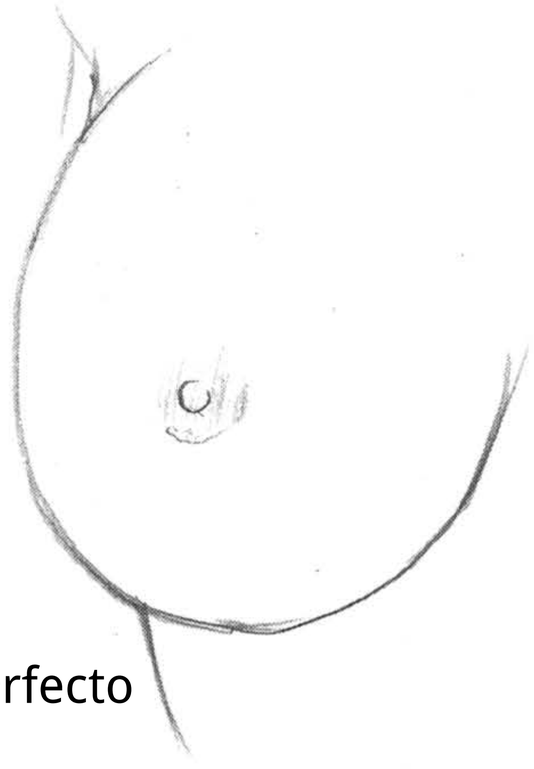
Está diseñado de forma diversa debido a la diferencia de la curva de abultamiento mamario (forma del busto) y el tamaño del pezón. Puedes omitir el isola.



Representación de pezón e isola

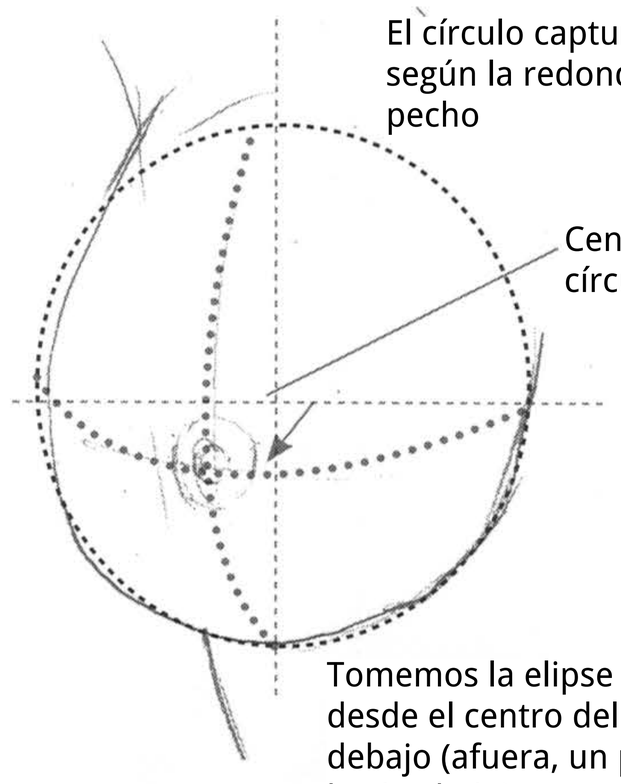


Tipo Claro



Tipo perfecto

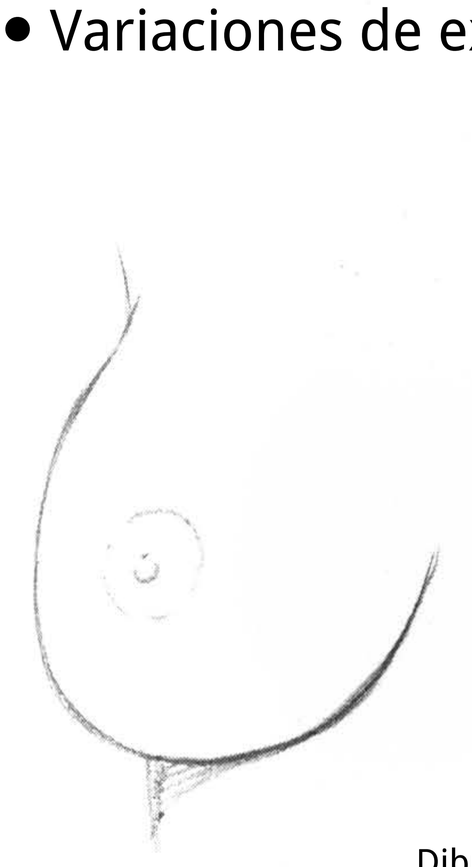
Cómo posicionar



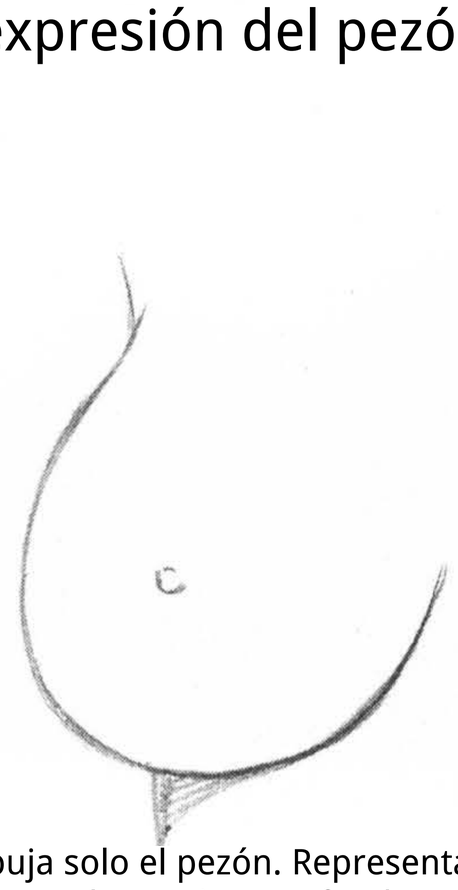
Tomemos la elipse del pezón desde el centro del círculo debajo (afuera, un poco hacia abajo).

La perforación es un círculo con el pezón como su centro, pero se redondea de acuerdo con la superficie curva del seno.

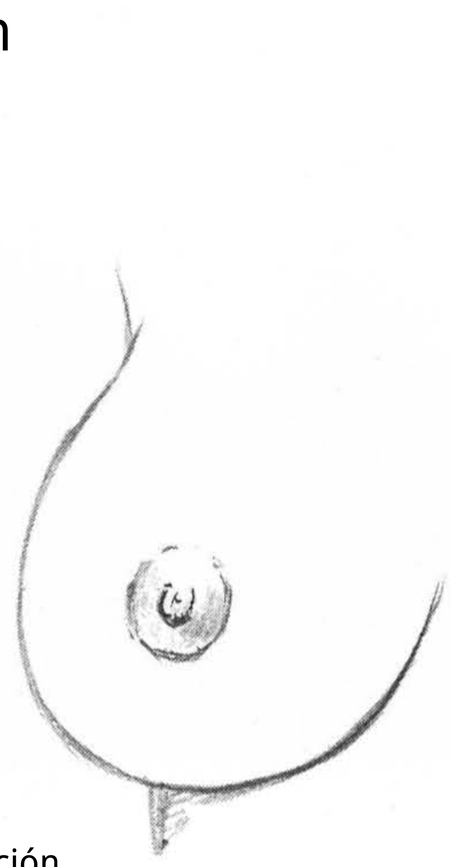
- Variaciones de expresión del pezón



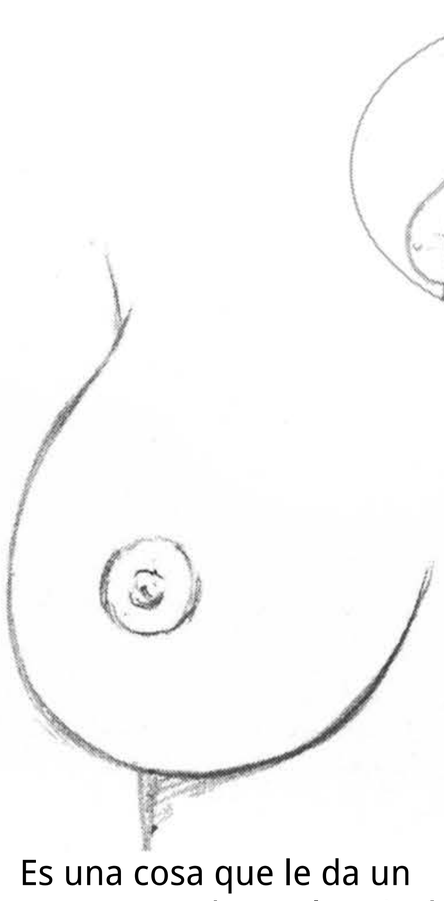
Dibuja dos círculos.



Dibuja solo el pezón. Representación de protuberancias con fondo engrosado.



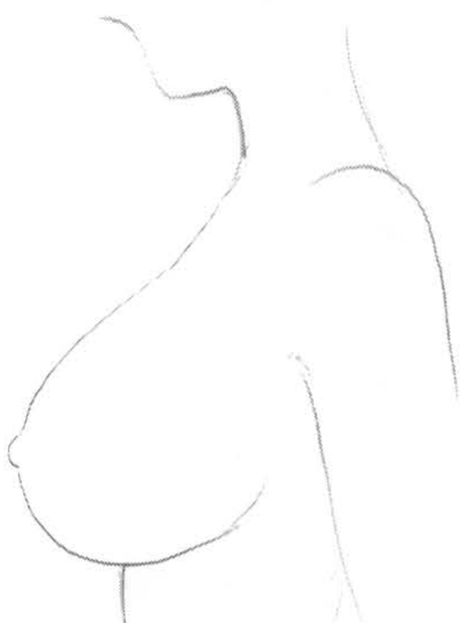
Enfatiza el pezón y el isola del isola.



Es una cosa que le da un acento a cada pezón e isola para dar un efecto estereoscópico.

El pezón es una pequeña protuberancia de todo el seno, por lo que se puede representar como un punto o semicírculo.

Deformación de la mama · Producción de suavidad



Estado estacionario

Se sobresale y tiembla.

Expuesto bajo presión.

Presione contra una pared o similar.

Se rueda anómalamente.

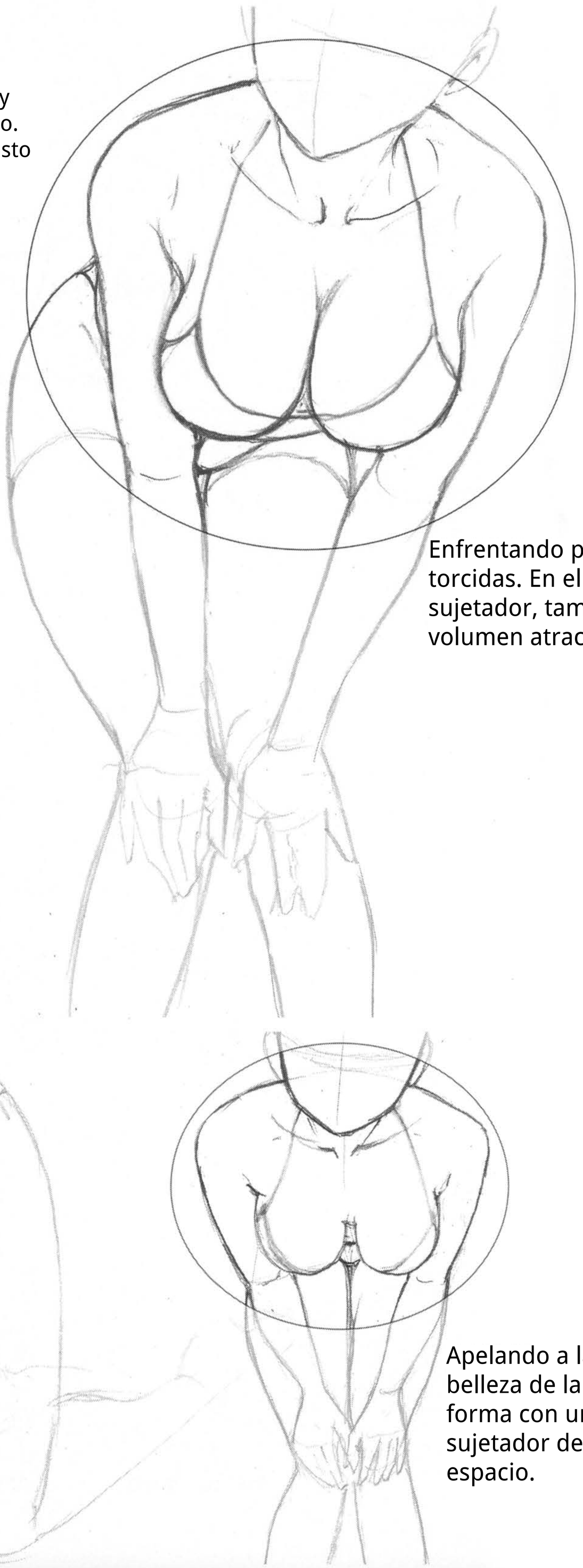
Pose para apelar al busto

Es una pose que atrae al cofre. Es una postura que atrae principalmente al tamaño y la suavidad, por lo que se usa una composición que enfatiza los valles y enfatiza el abombamiento.

Dirigido en pose

- Dirigida por Bra

Buena postura y efecto de ángulo. Apela al rico busto y al valle.



Enfrentando poses torcidas. En el valle sujetador, tamaño y volumen atractivo.

Apela el volumen agachado.

Apelando a la belleza de la forma con un sujetador de espacio.

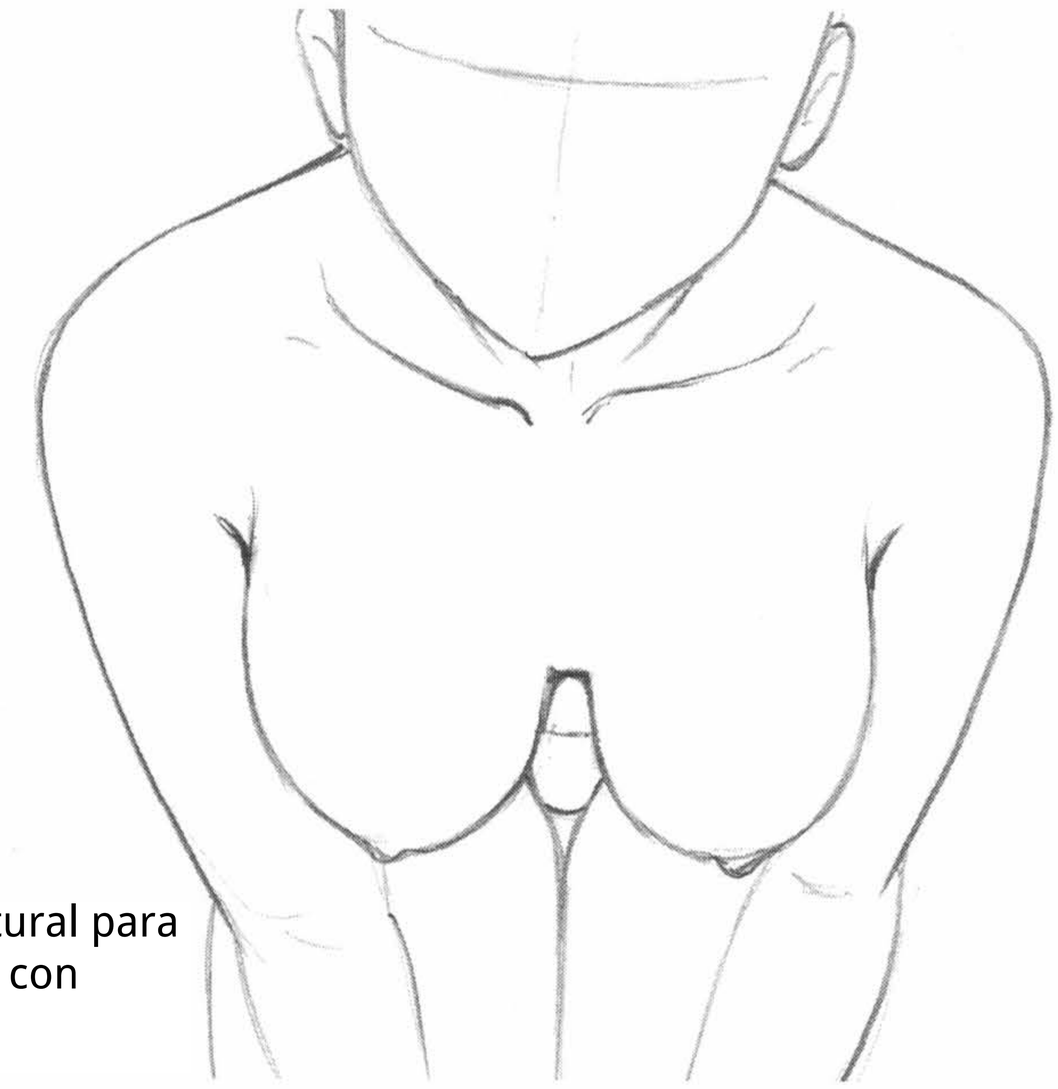
- Cada ángulo sin placa

Vamos a centrarnos en la silueta.

Ángulo normal

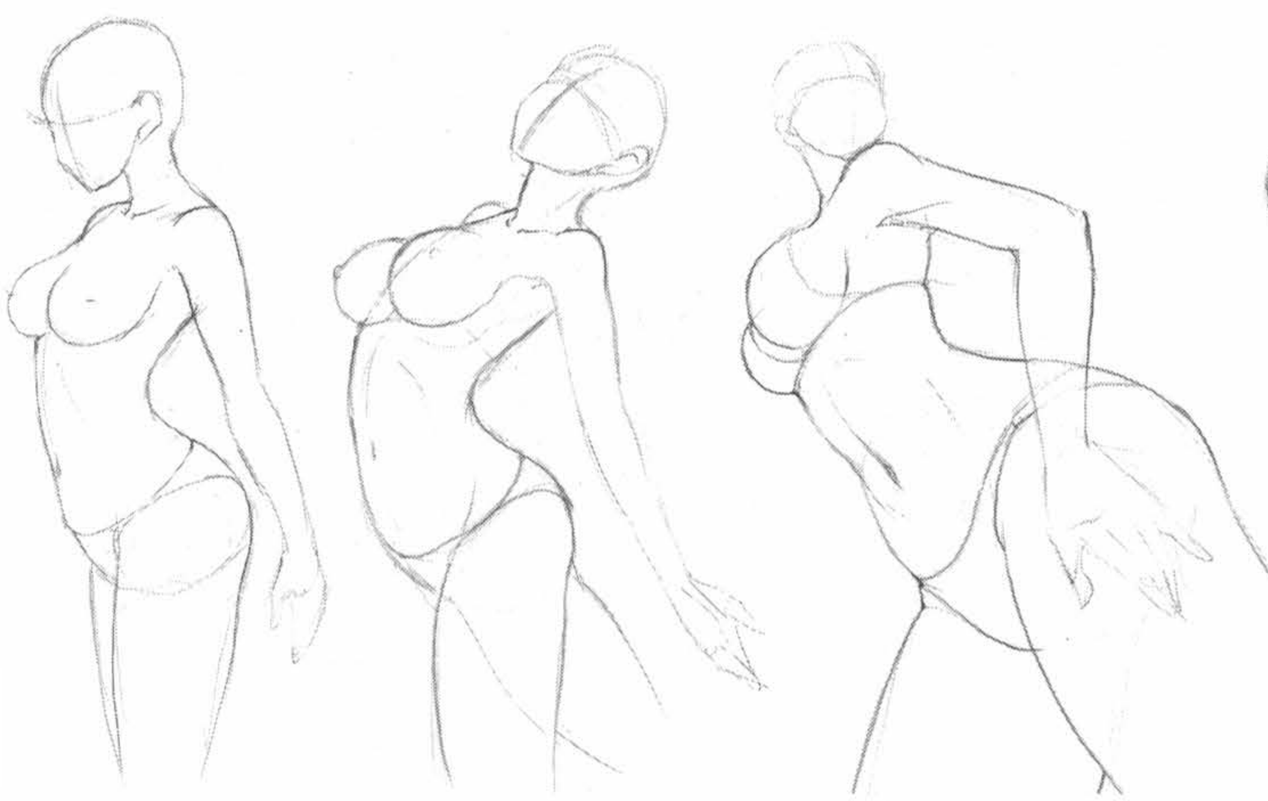
Para deformar

Enfatice el atractivo de las tetas inferiores para mostrar en el aori.



Caída natural para presumir con flexión.

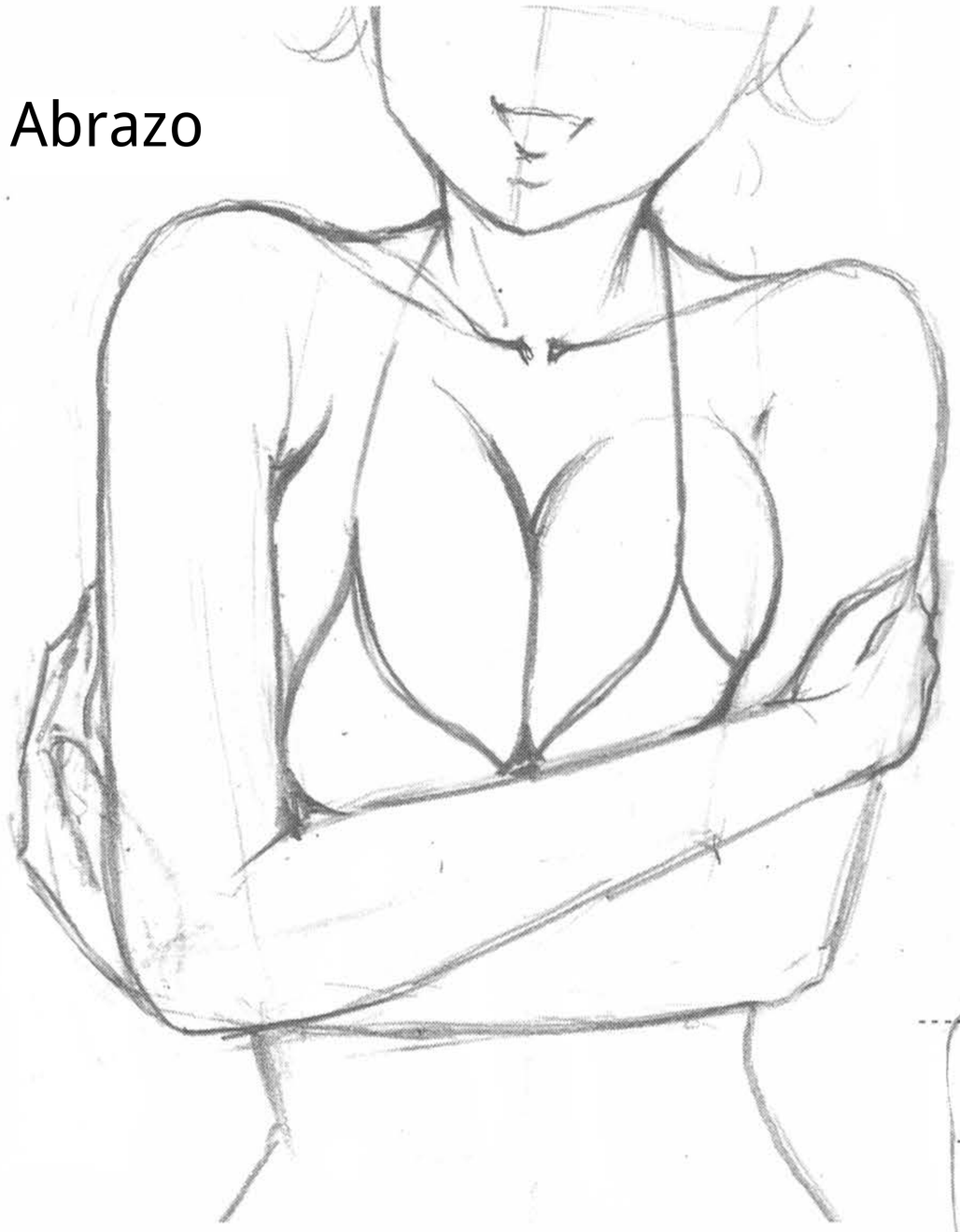
También dibujo la parte del torso y el pecho oculto y dibujo



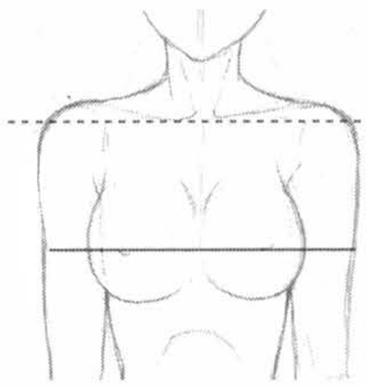
Cuando te estás preparando con un sujetador.

Dirigiendo la suavidad del pecho

Abrazo

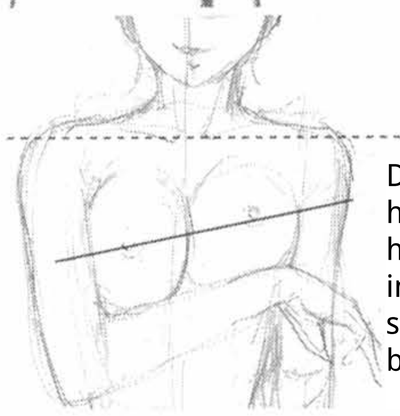


Para apoyar



Línea de hombro

Usualmente La línea superior del busto y la línea del hombro son paralelas.



Deje la línea del hombro horizontal, incline la línea superior del busto y dibuje.

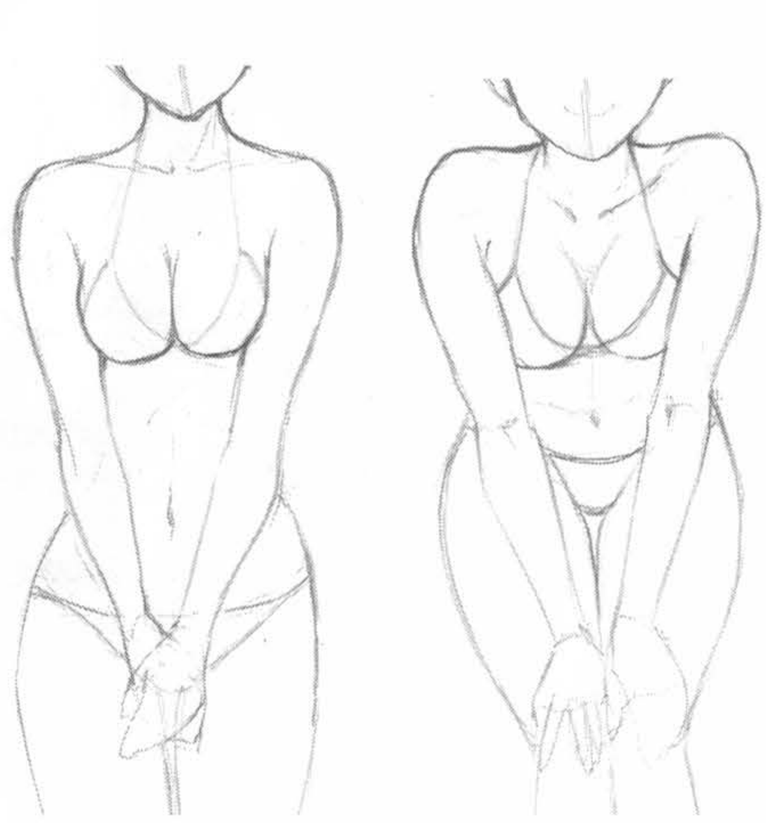
Armas traen

Agachate para mostrar un valle

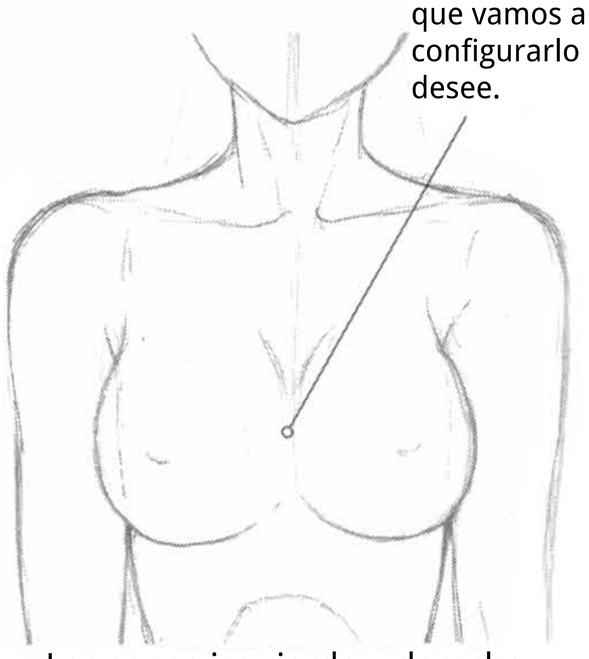
La línea del valle será lineal.

La línea del valle es la sensación de que ○ y ○ tocan.

Hay varios tamaños, así que vamos a configurarlo como lo desee.

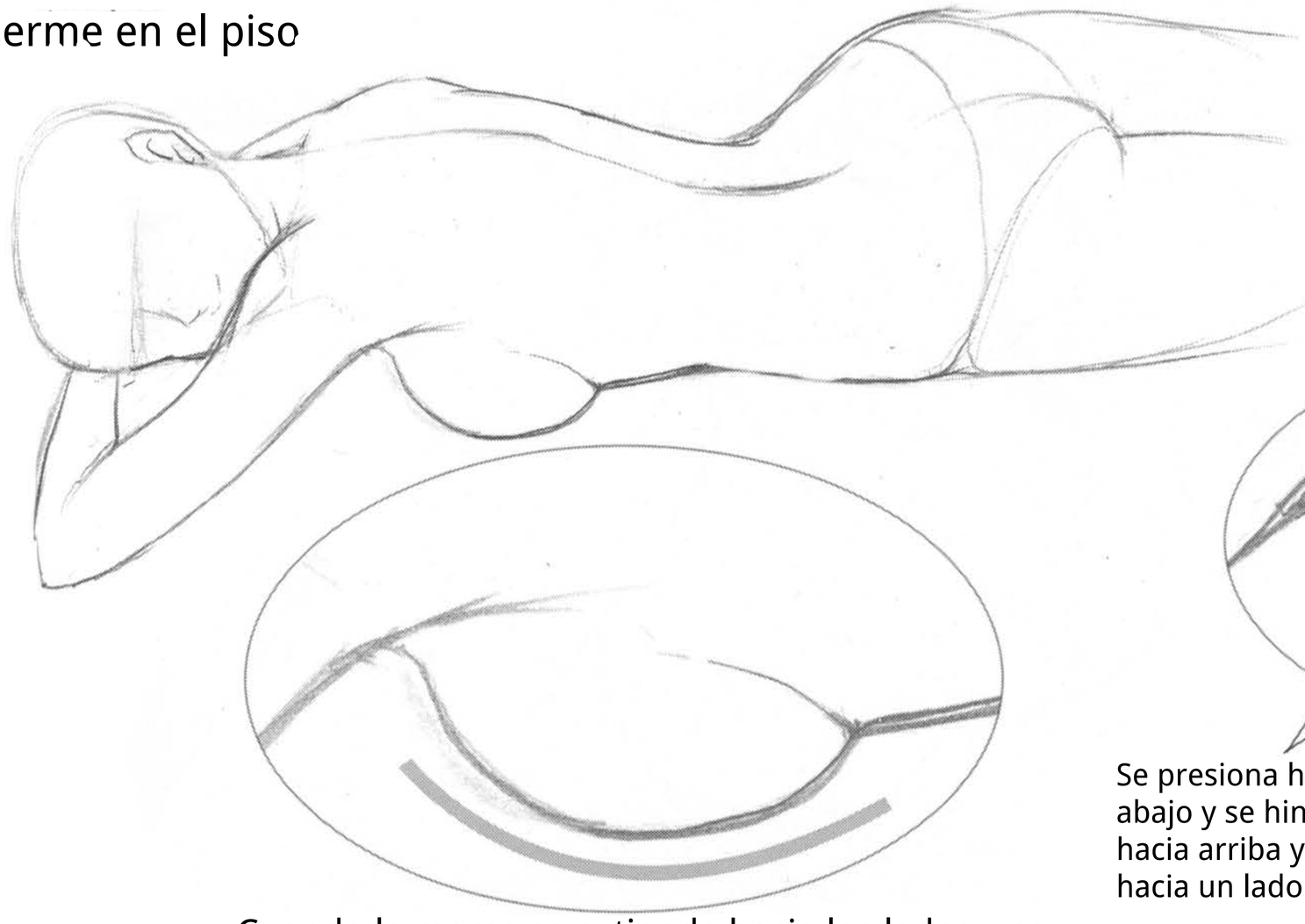


Cuando el pecho se empuja desde la izquierda y la derecha, el lugar donde se pega se vuelve lineal.

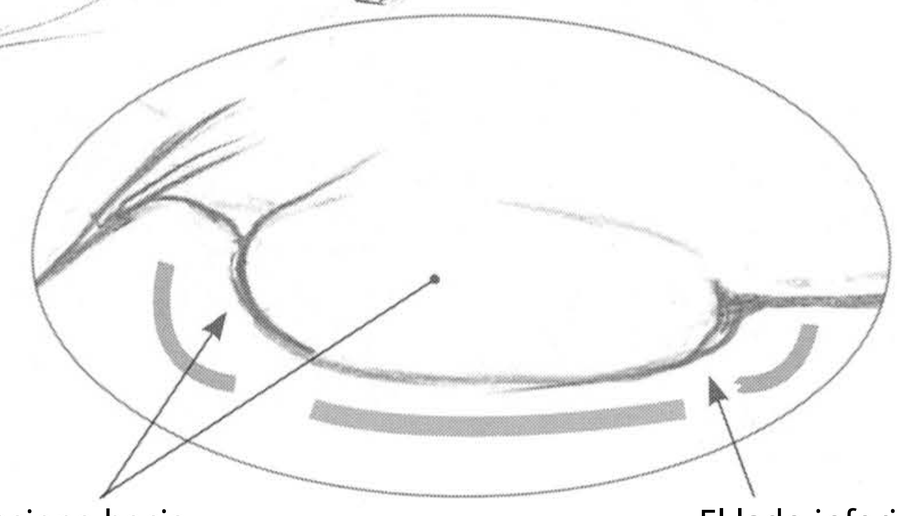


Los senos izquierdo y derecho están separados.

Duerme en el piso



Cuando la mama se extiende hacia los lados y se convierte en una línea curva en la superficie del piso.

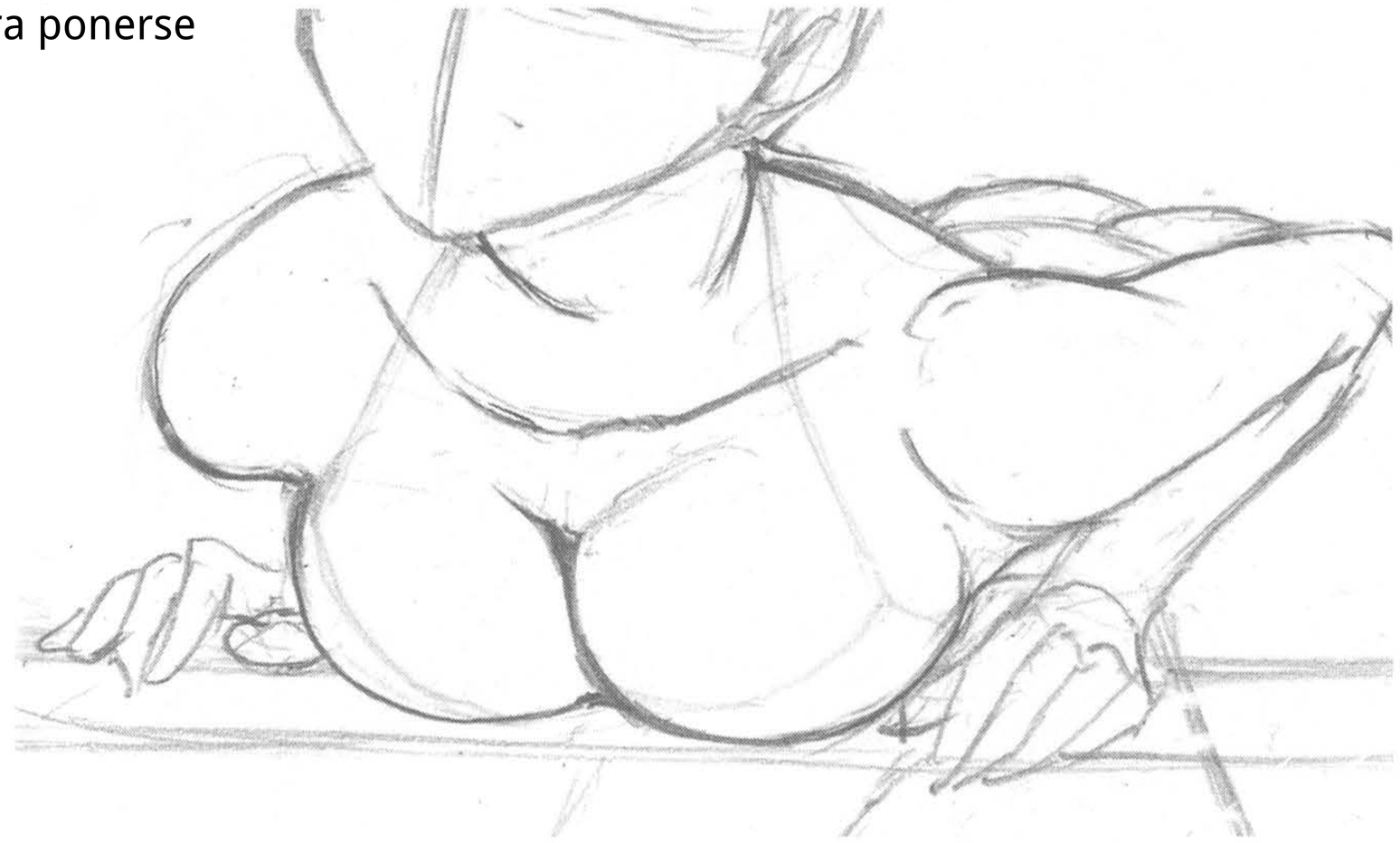


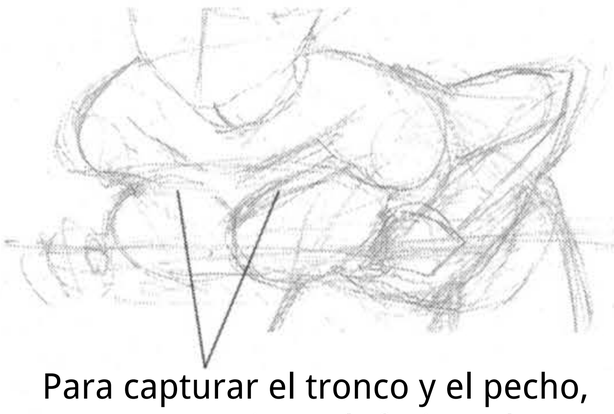
Se presiona hacia abajo y se hincha hacia arriba y hacia un lado.

Cuando se convierte en una línea recta a lo largo de la superficie del piso horizontalmente.

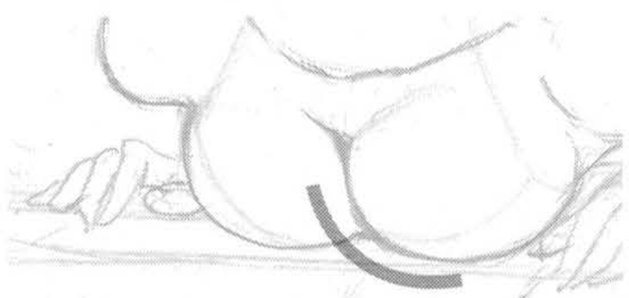
El lado inferior del pecho también se convierte en una línea redonda.

Para ponerse



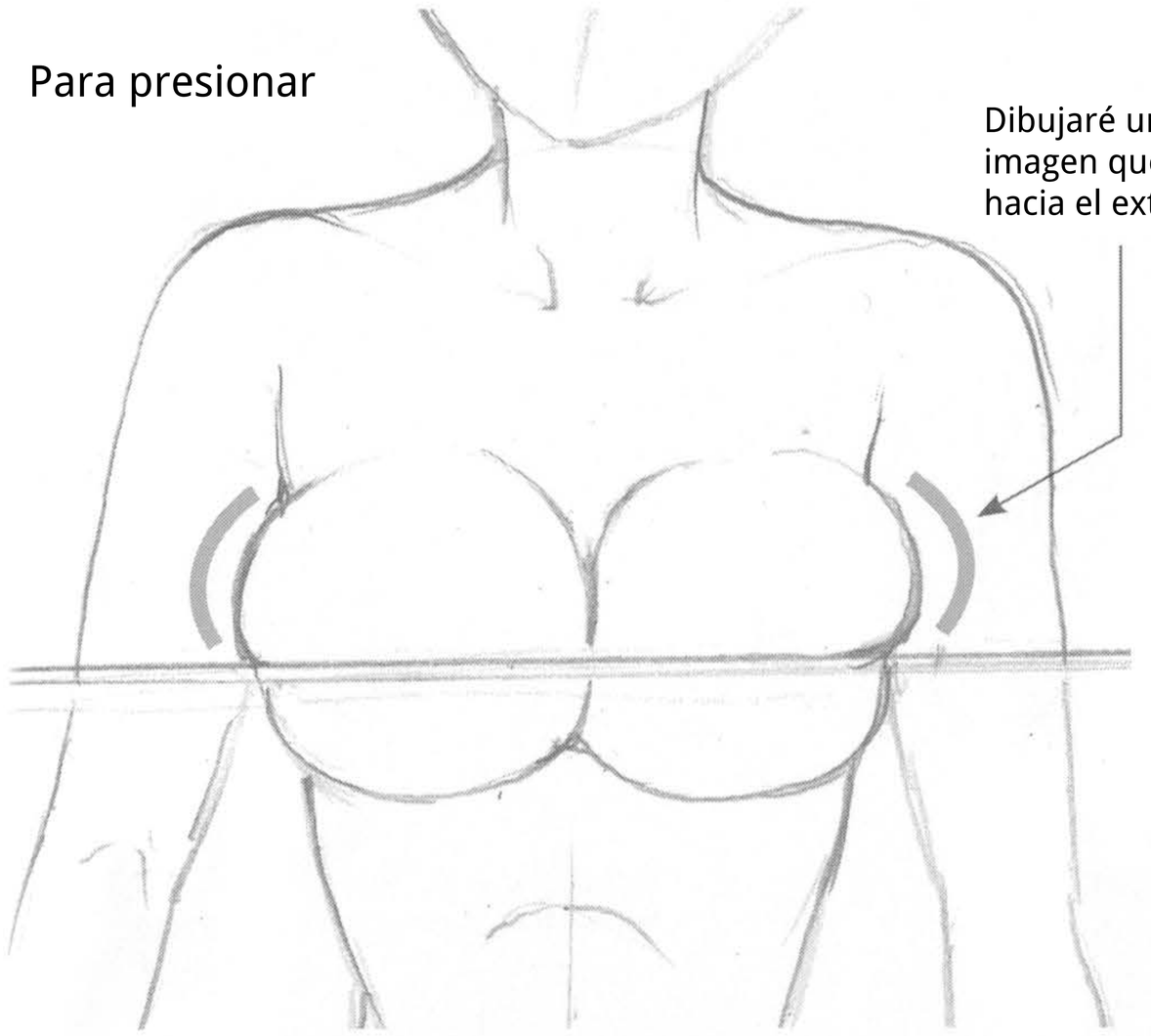


Para capturar el tronco y el pecho, tomo un atari con énfasis en las arrugas que pueden hincharse.

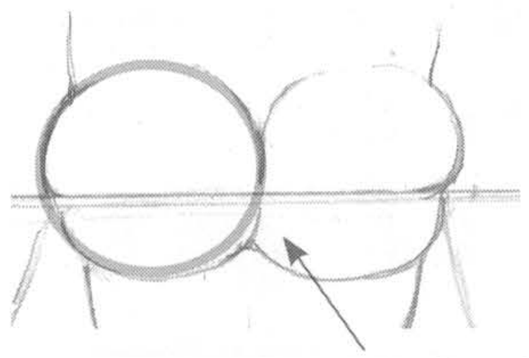


Las curvas del pecho en el frente tendrán prioridad.

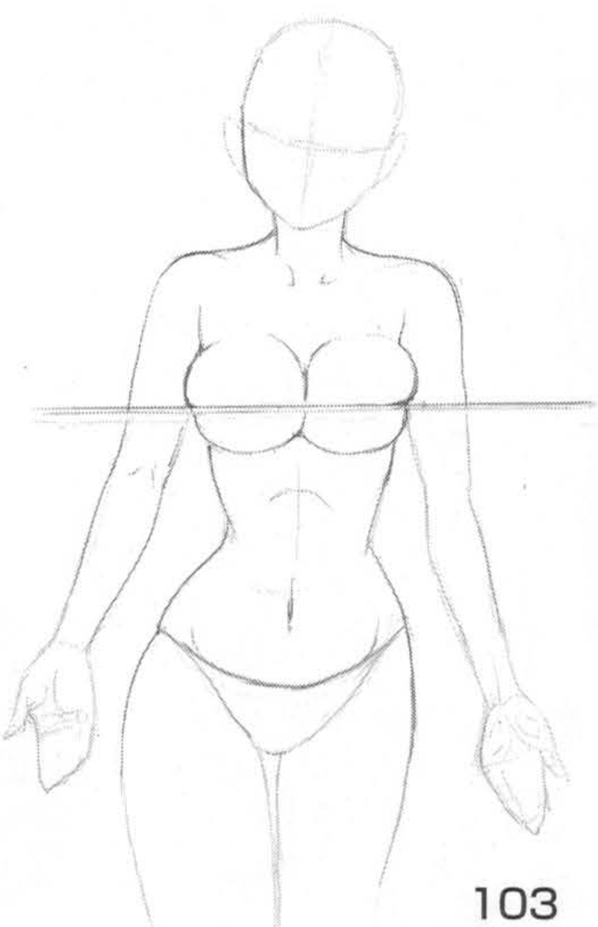
Para presionar



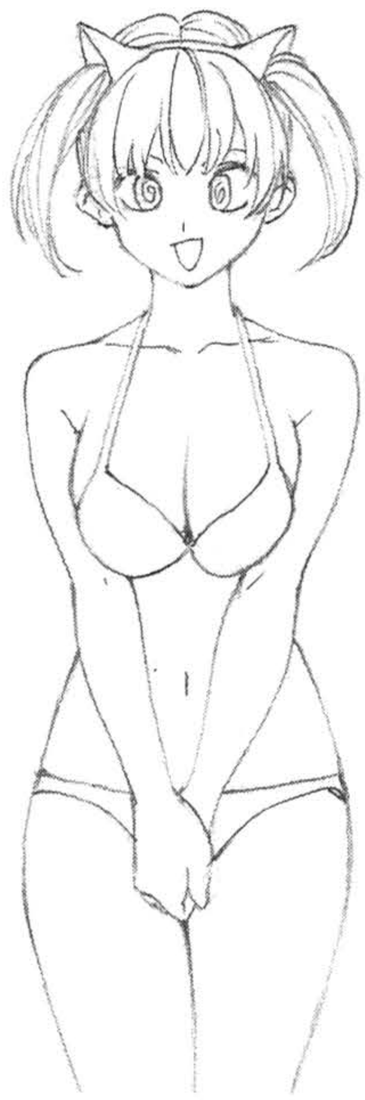
Dibujaré una curva de la imagen que se hinchó hacia el exterior.



La parte que se pega es lineal, pero como no se empuja de izquierda a derecha, se le da preferencia a la curva de cualquiera de los senos para dibujar una curva suave.



Produce movimiento de los senos

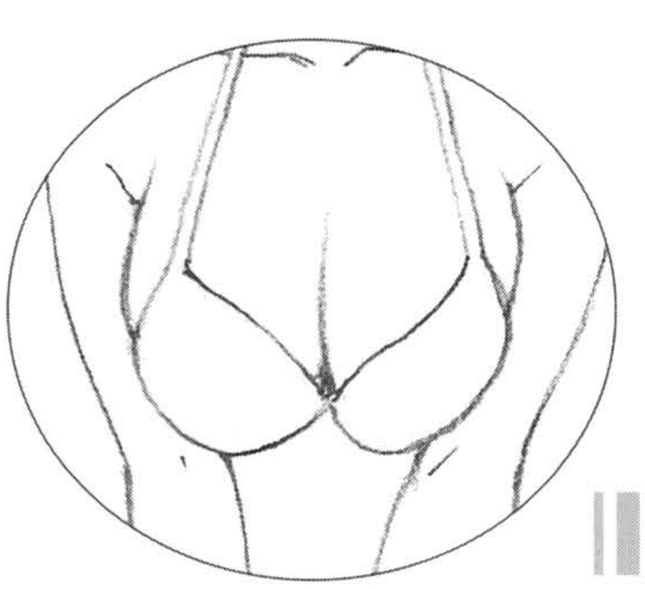


Acerca de uno

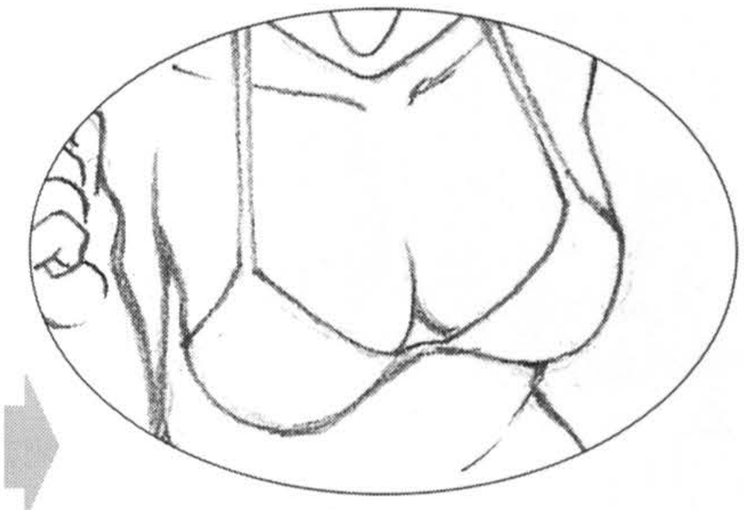
Bien...

どん!

Don!



Se empuja desde ambos lados con un brazo. Establecer un busto con volumen.



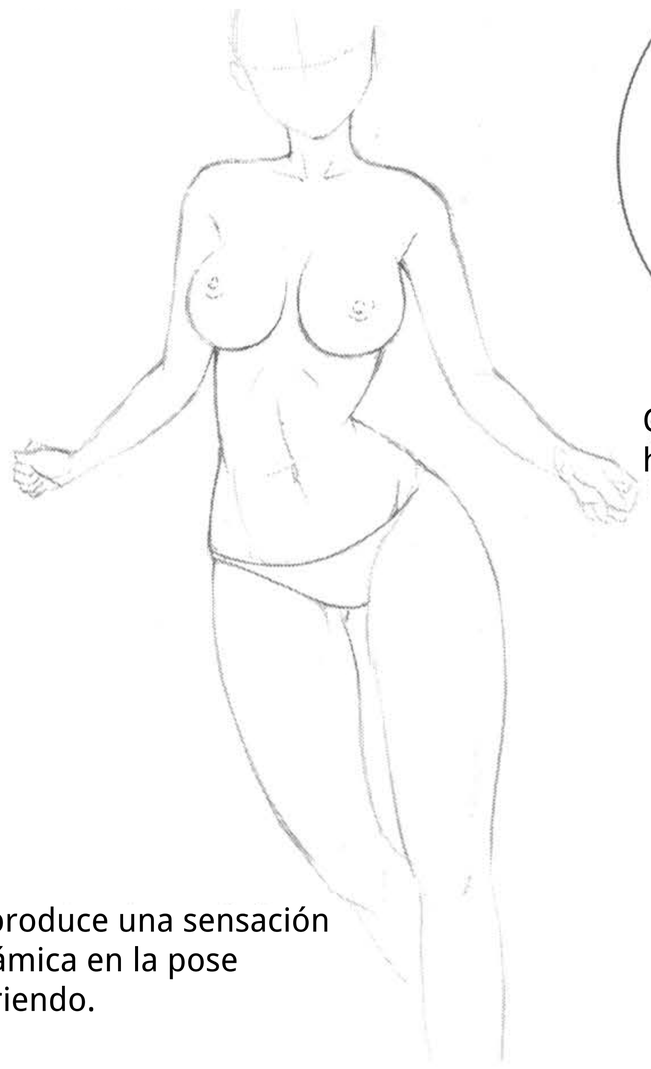
La línea del busto ha cambiado de acuerdo con la inclinación del cuerpo.

- Varias expresiones de temblores

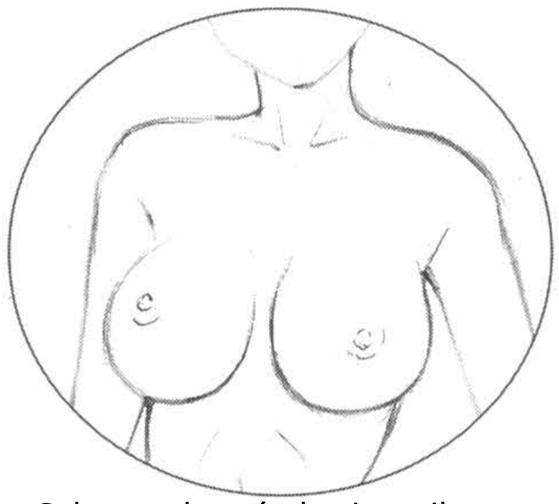
Cuando hay un sujetador

Expresión de movimiento por deformación mamaria. El sujetador está hecho principalmente para que el pezón no salga, hay cosas que no son así, y los pezones a veces se dibujan como una dirección.

Cuando no hay sujetador

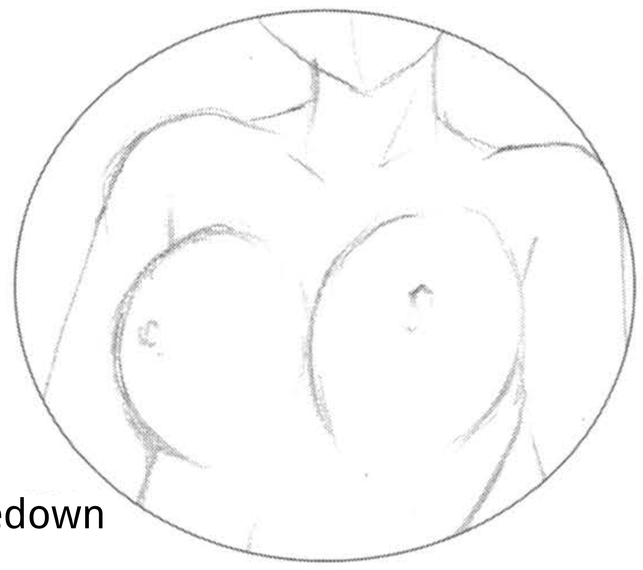


Se produce una sensación dinámica en la pose corriendo.



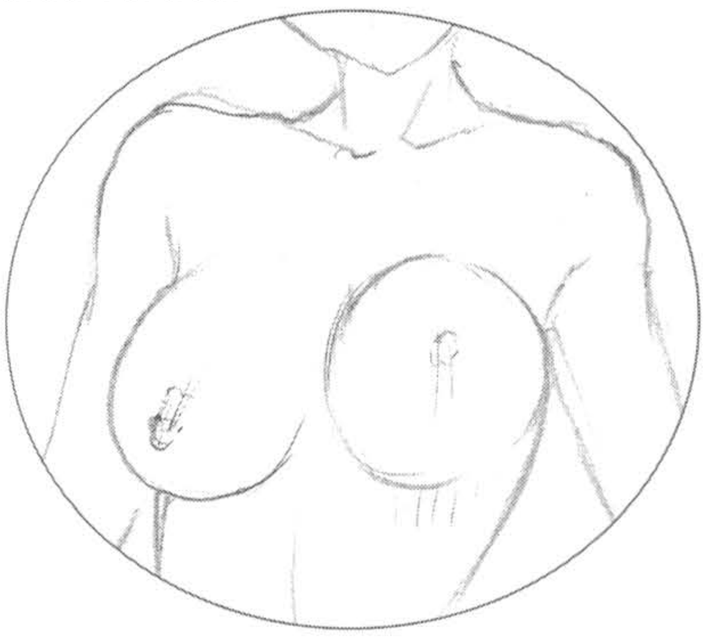
Coloque el pezón hacia arriba y hacia abajo para dibujar.

Rolling

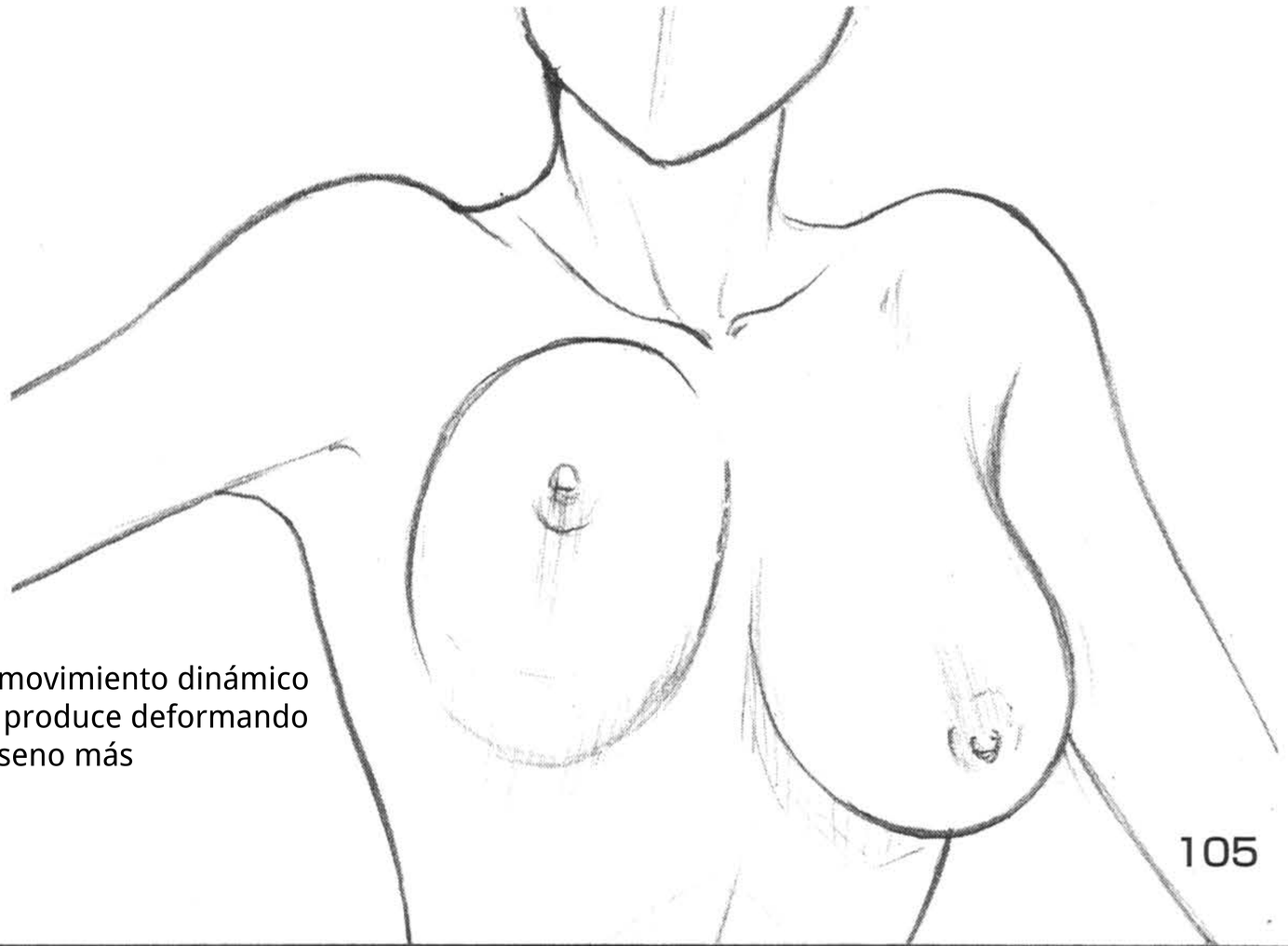


Shakedown

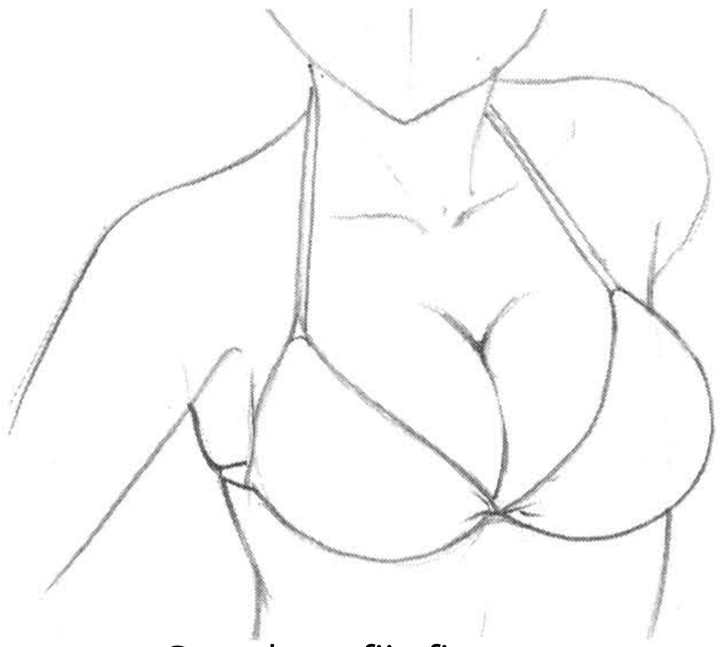
Sacudida vertical



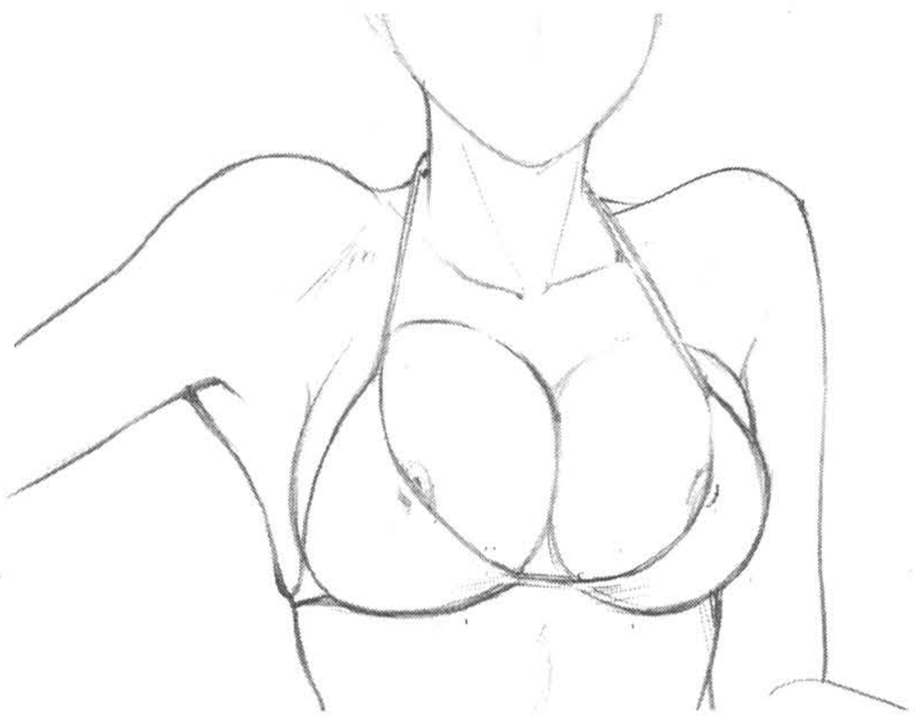
También es efectivo para representar finamente la posición de un nervio, una línea de efecto corto y un pezón antes de moverse.



El movimiento dinámico se produce deformando el seno más



Cuando se fija firmemente en el pla.

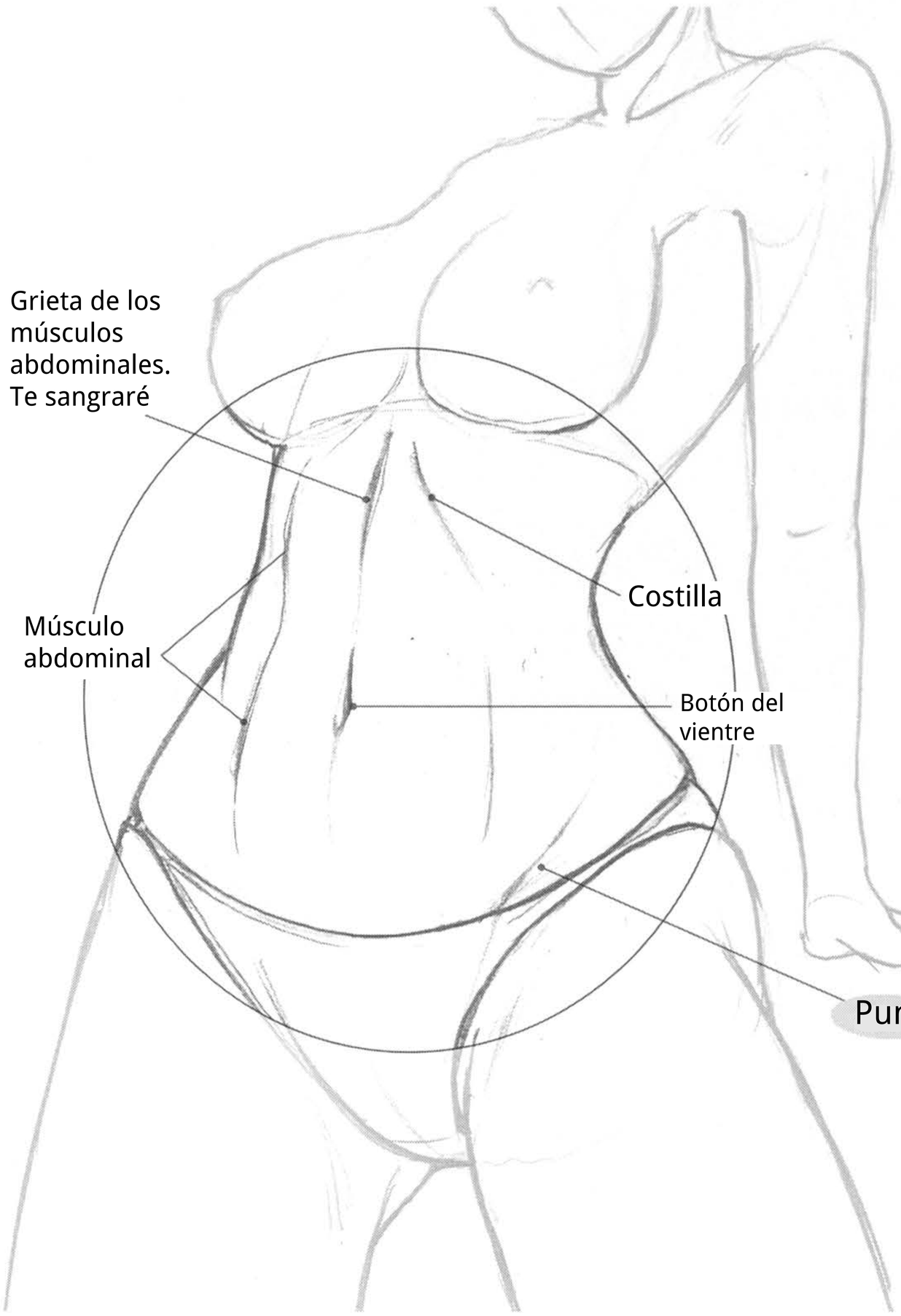


Difícil de balancearse de un lado a otro minuto, se puede sentir que desee base de Tsu plana o más arriba y hacia abajo.

Vamos a producir un fuselaje

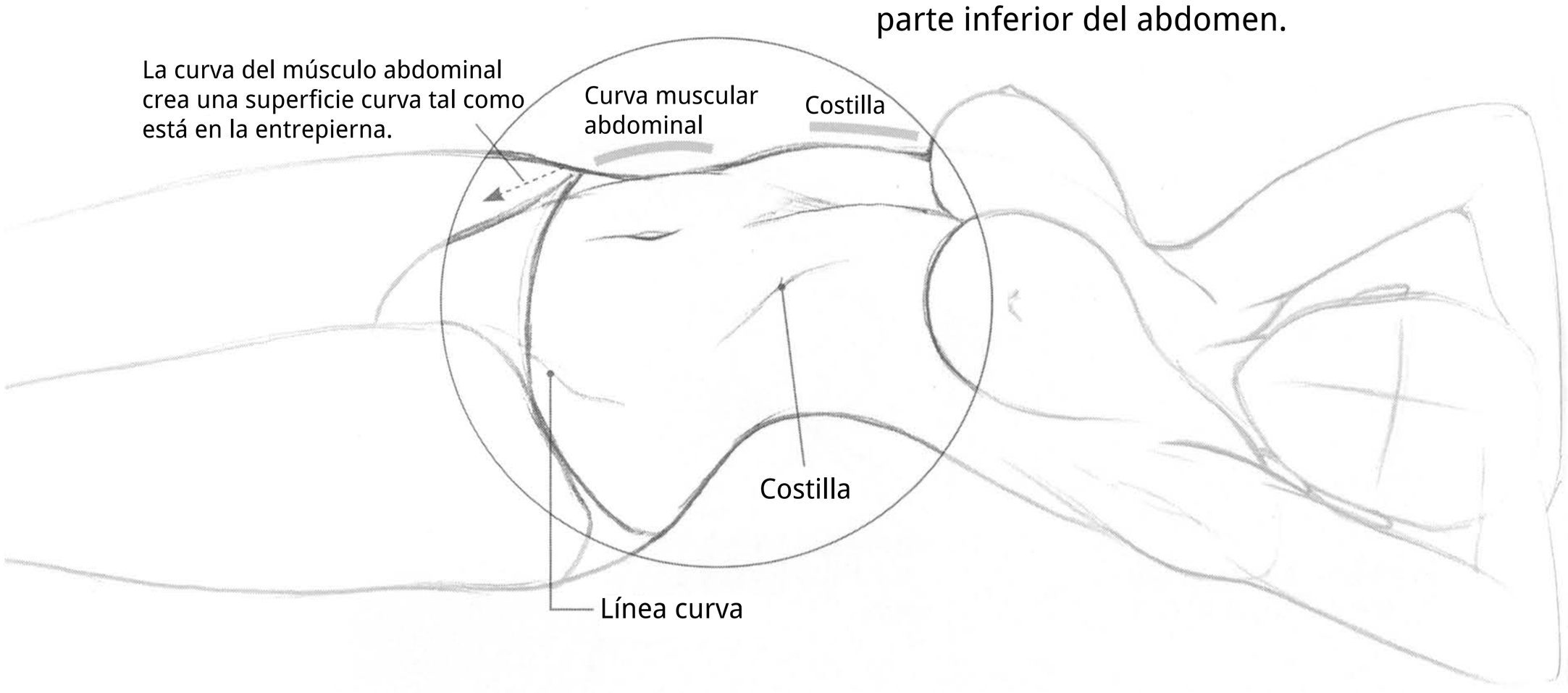
Dibujo estomacal

Vamos a dibujar abdominales y huesos primero. También puede producir una barriga sexy con presencia dibujando un paraguas.



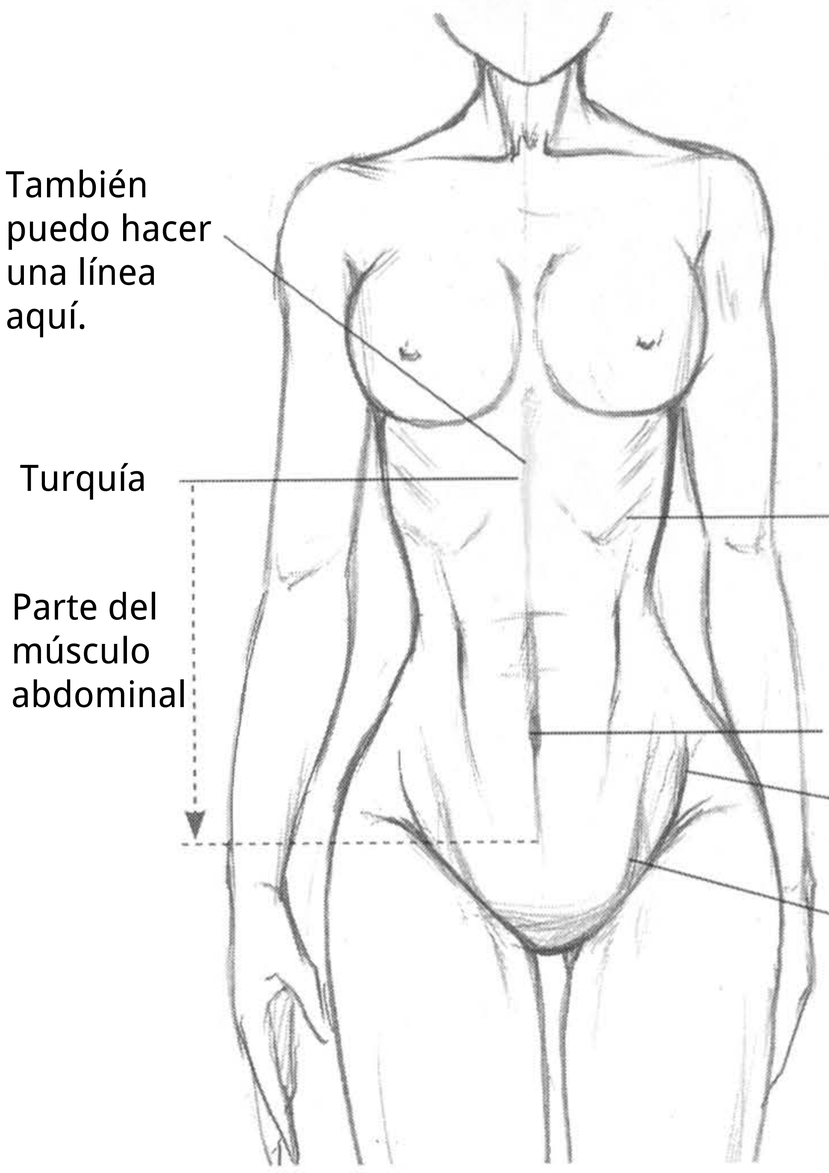
Puntos

La línea de la curva del abdomen bajo se debe incluir como línea de curva deseada hacia la entrepierna. Hay una línea que se puede hacer desde los músculos abdominales y una línea que se puede tomar desde el exterior de los músculos abdominales, por lo que puede dibujarlo como desee. El objetivo es producir redondez de la parte inferior del abdomen.



Variedad de expresiones estomacales

- Al enfatizar la sensación de opresión frontal

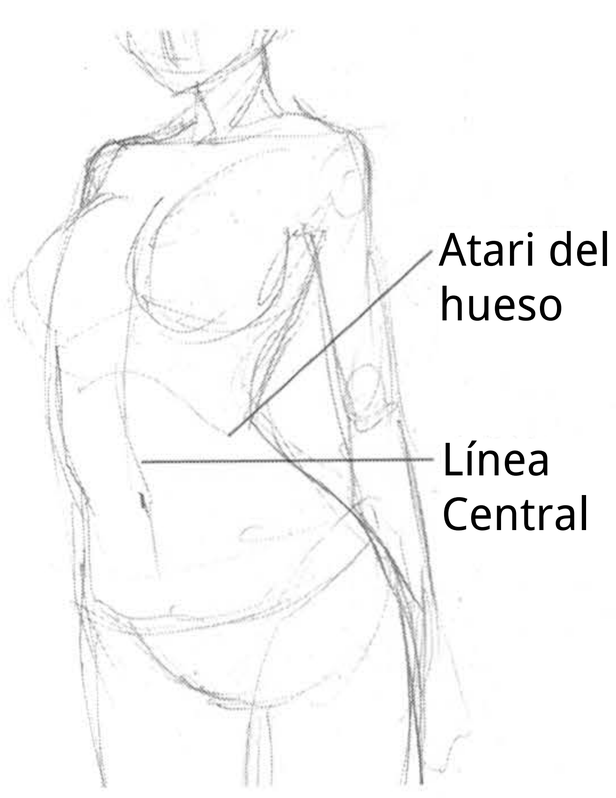


Expresión de sensaciones físicas por expresión de ballet

Expresión simple

- Orientación Naname

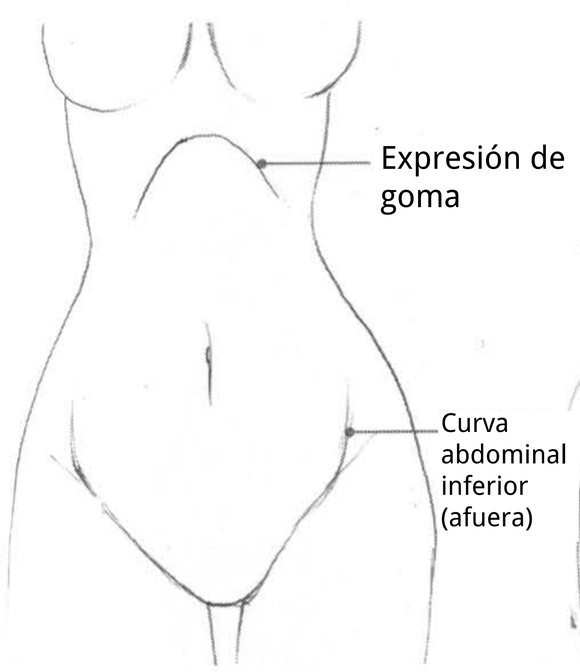
Vamos a centrarnos en la línea de la curva de la parte inferior del abdomen.

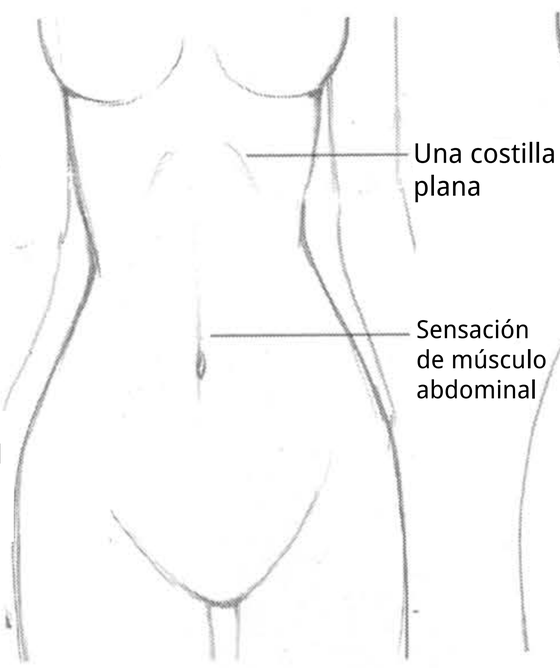


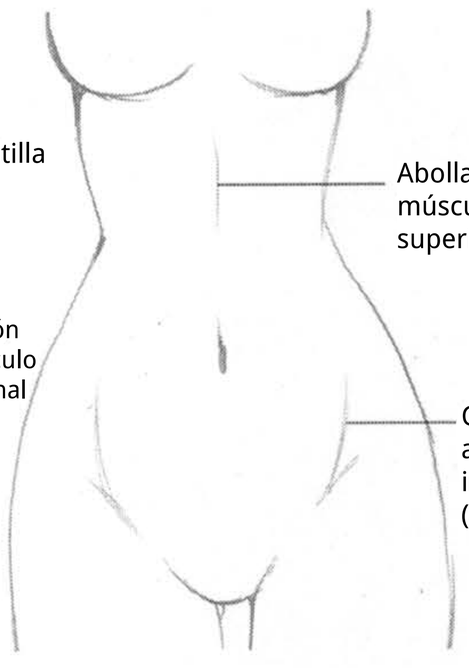
Tipo interno Es adecuado para un personaje lindo cuya cabeza es corta.

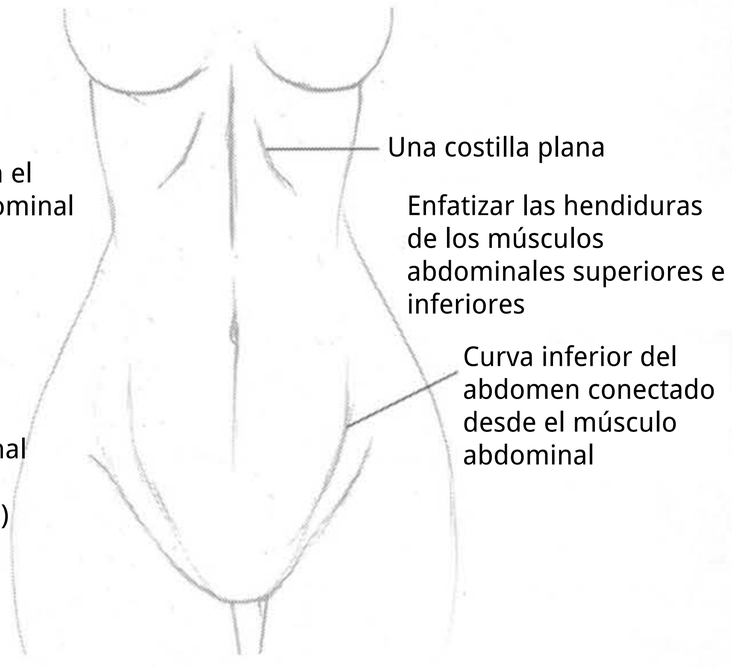
Tipo externo Es adecuado para un personaje adulto sólido del esqueleto.

Dibujémoslo de acuerdo con la imagen del personaje de variación.









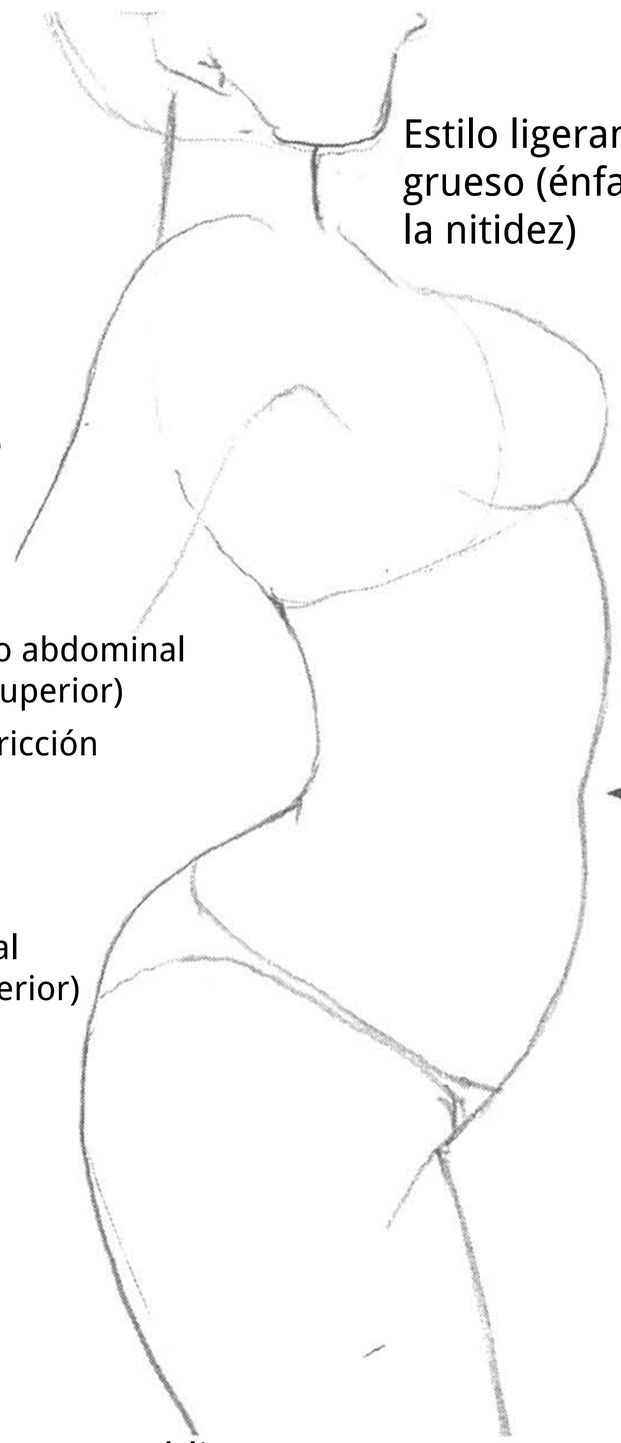
Veamos la expresión de la barriga

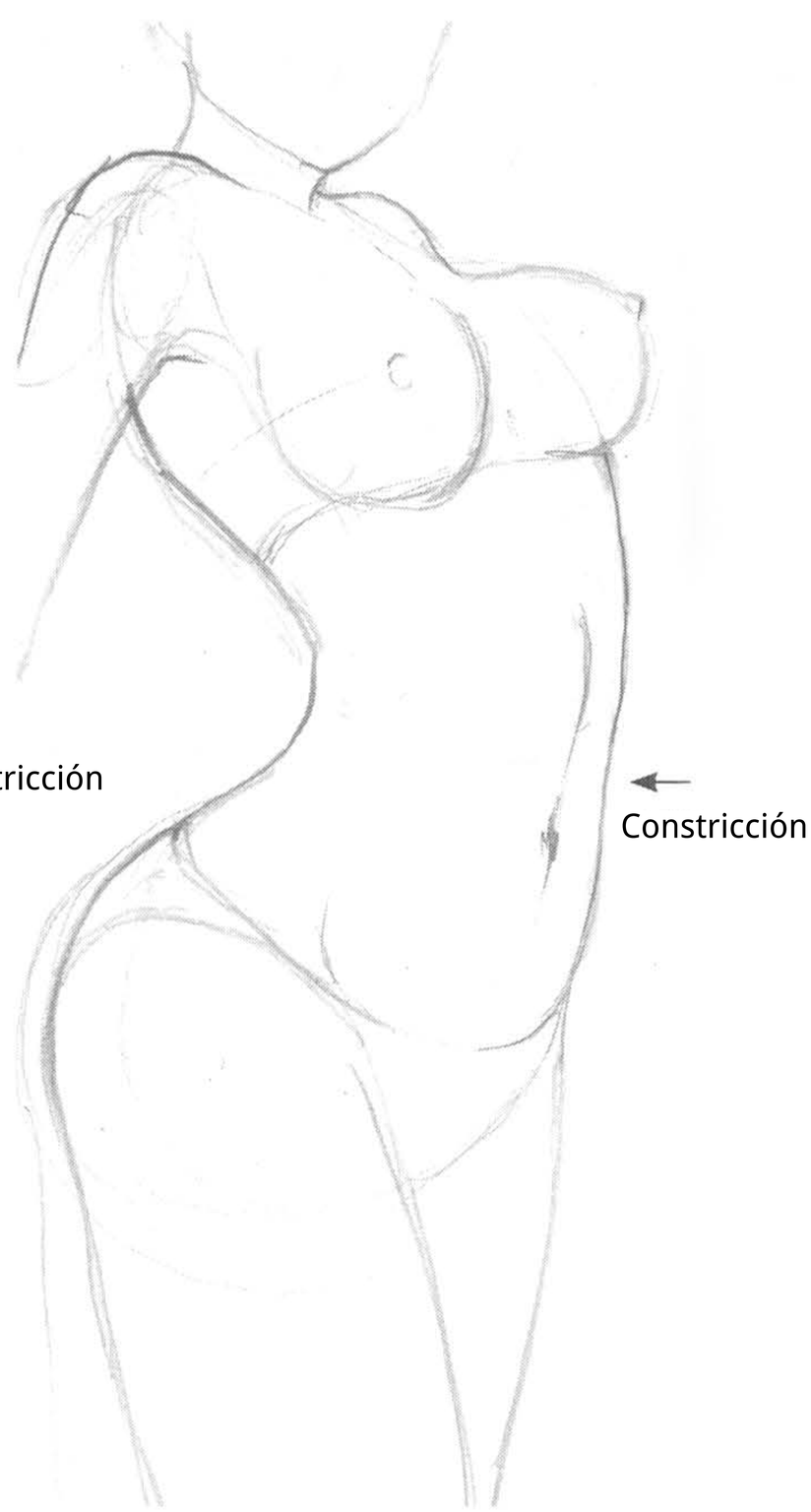
También presta atención al ombligo. Desde el lado E, el ombligo dibujado en un círculo y el círculo será longitudinal y lineal con el cuerpo lateral.

- Paisaje

Apenas puedes ver un ombligo en orientación horizontal.

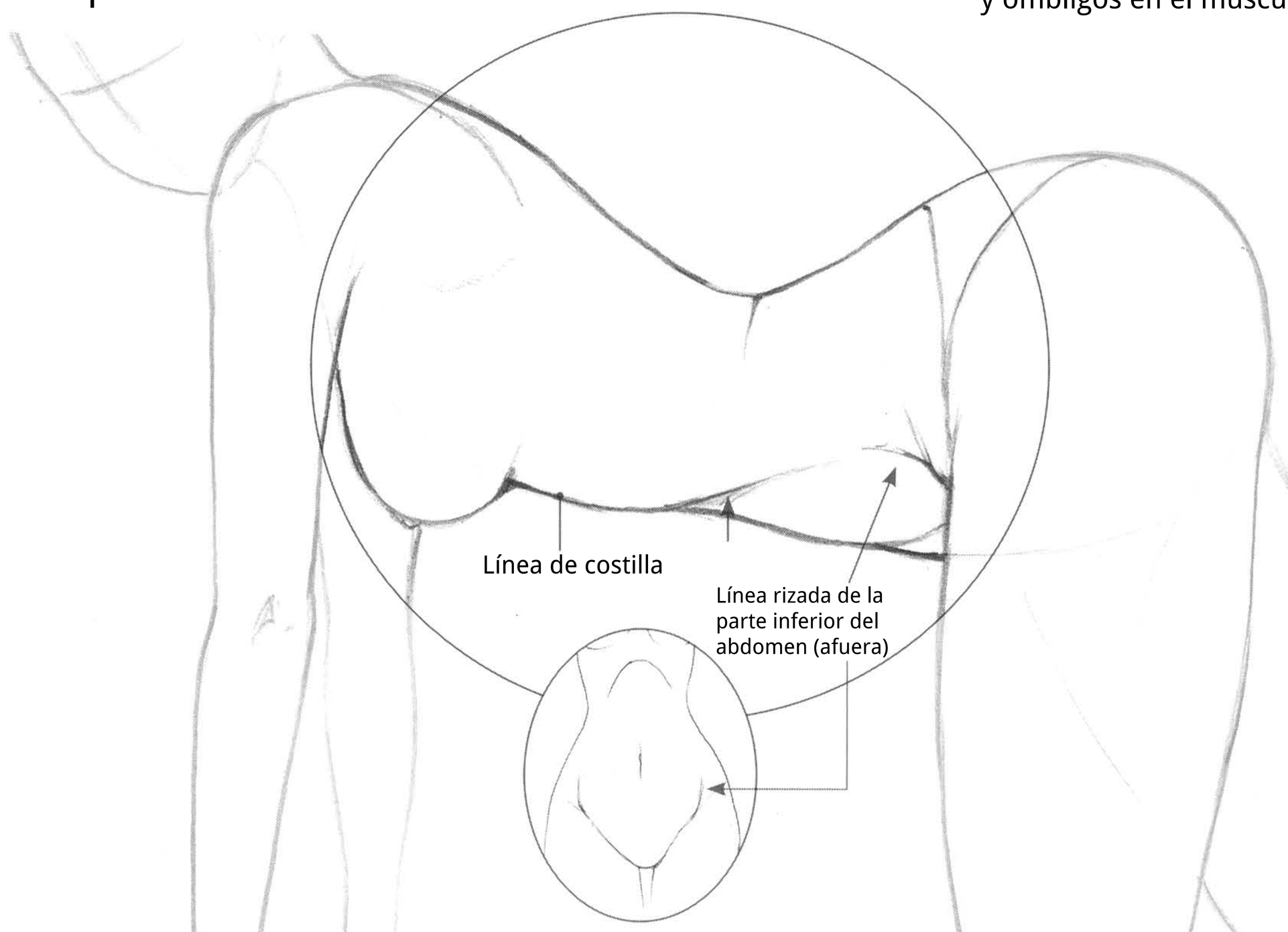
- Orientación Naname





Expreso las suaves ondulaciones con líneas y ombligos en el músculo abdominal medio.

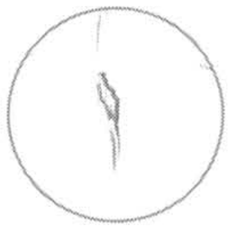
- Anti-pose



- Pierna en forma de M

El abdomen no está muy enfatizado.

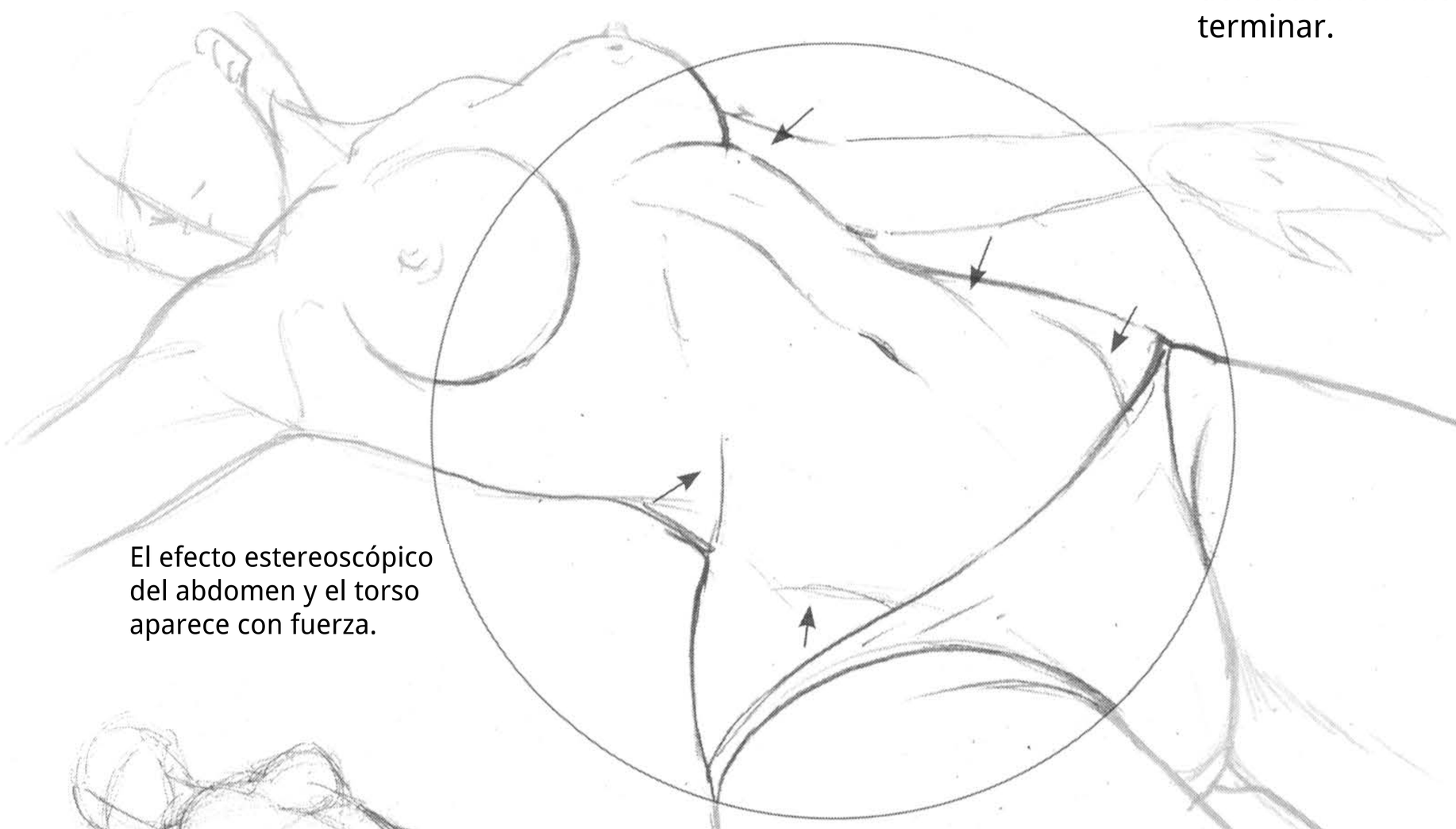
Expresa que sobresale de la cintura en forma de ombligo.



Dibujaré una elipse oval basada en una forma redonda.

En el medio del dibujo. La línea central se conecta al ombligo. Expresa las ondulaciones del abdomen haciéndolo interrumpir al terminar.

- pose de postura mentirosa



Un ombligo Es una sangría de la longitud dependiendo del ángulo

El efecto estereoscópico del abdomen y el torso aparece con fuerza.

Dibujo del cuerpo

Alrededor de la línea central. Es una línea Atari que captura la superficie curva y el grosor del cuerpo.

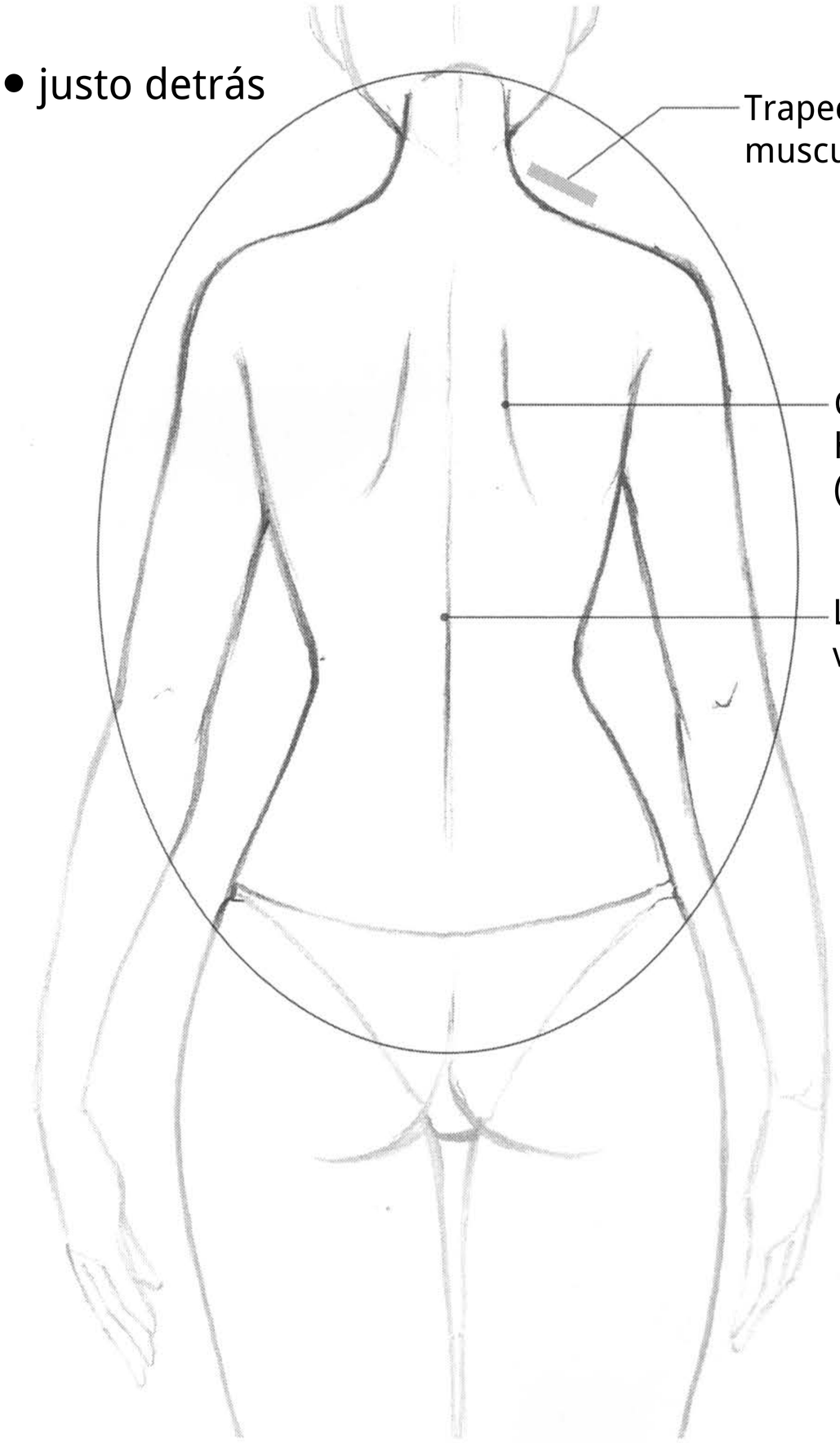
背中 (volver)

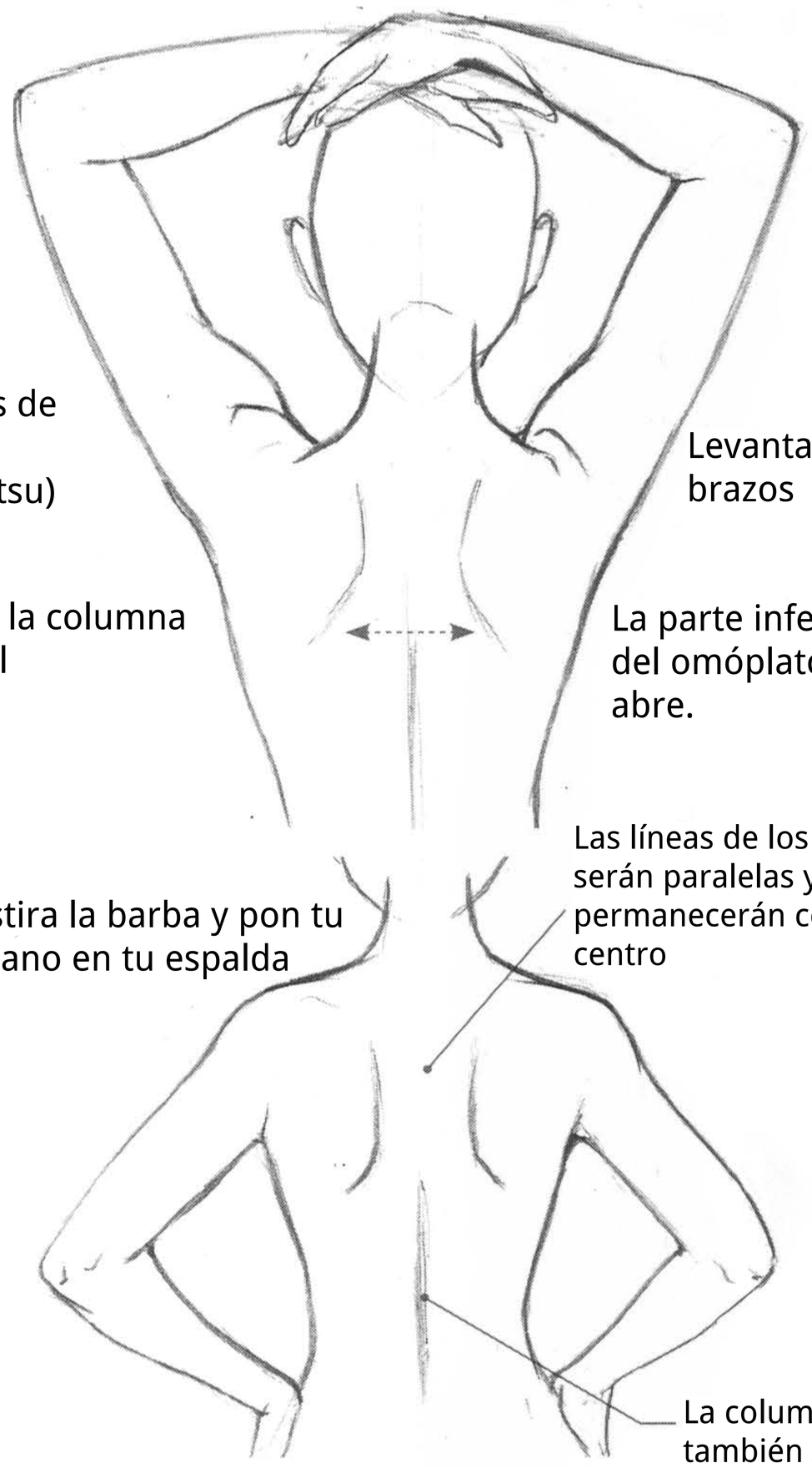
Columna vertebral, omóplatos (Kokonetsu), Vamos a producir una espalda sexy con cintura en la cintura

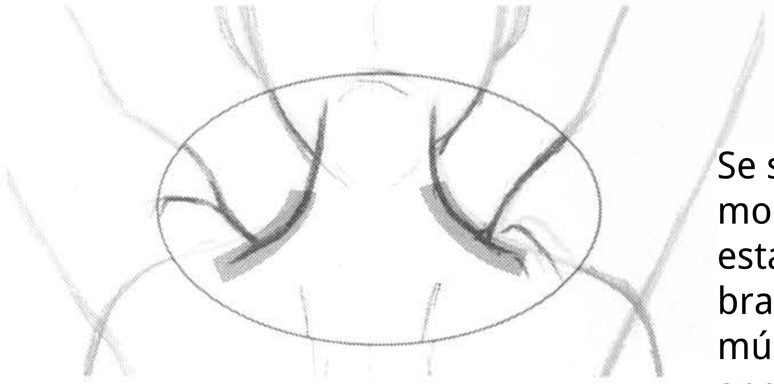
Dibujo de la espalda

La línea del cuerpo que crea una constricción de la cintura y la línea de la columna vertebral que emerge en una espalda simple es el encanto de la espalda. La línea del cuello al hombro que es el núcleo de la postura también es importante.

- justo detrás

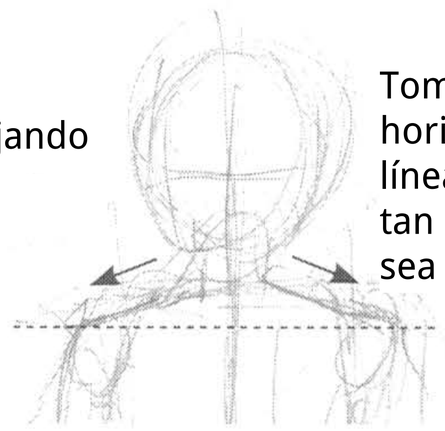






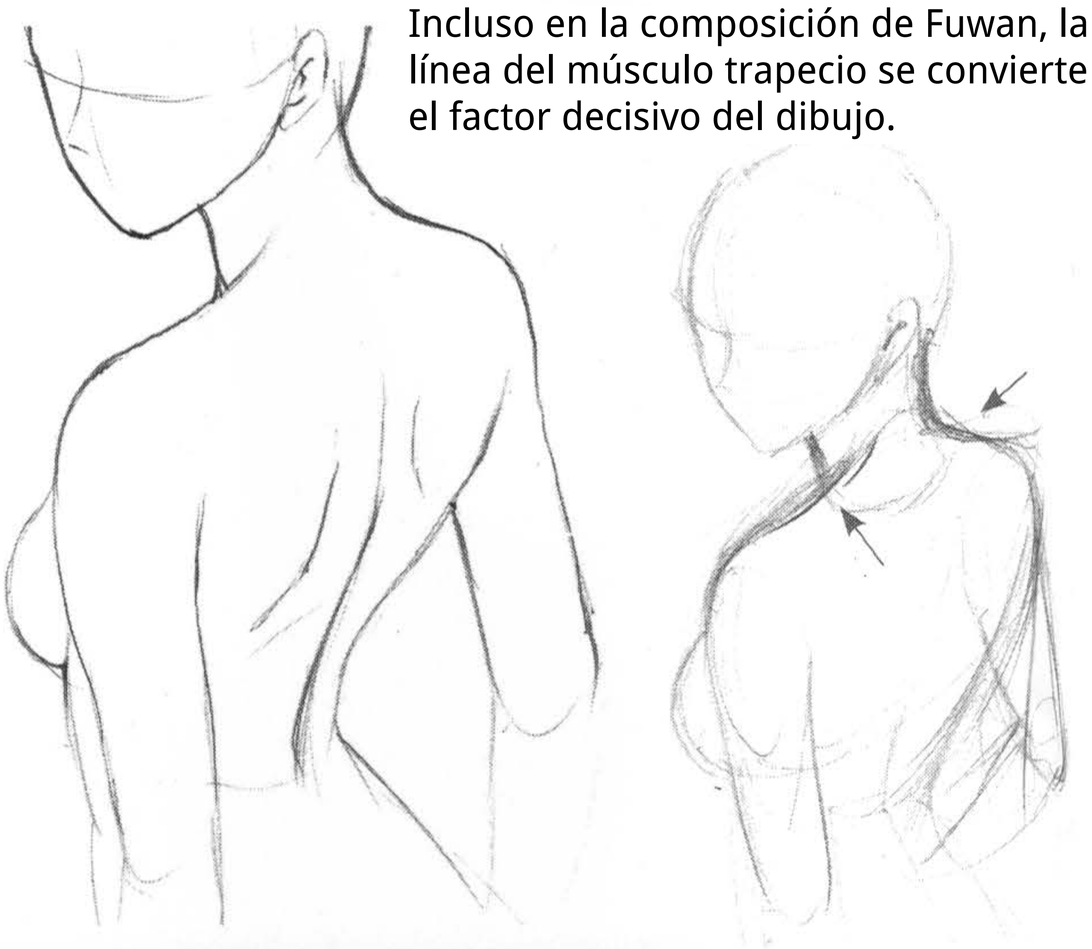
Se superpone con el momento en que estaba tirando de mi brazo. La parte del músculo trapecio apenas se mueve

Dibujando



Tome la línea del hombro horizontalmente y dibuje la línea del músculo trapecio tan uniformemente como sea posible.

Incluso en la composición de Fuwan, la línea del músculo trapecio se convierte en el factor decisivo del dibujo.



- Naname

Posición normal de pie

Vamos a centrarnos en las líneas del cuello y los hombros, la representación de la columna vertebral.

Me doy vuelta mirando hacia abajo

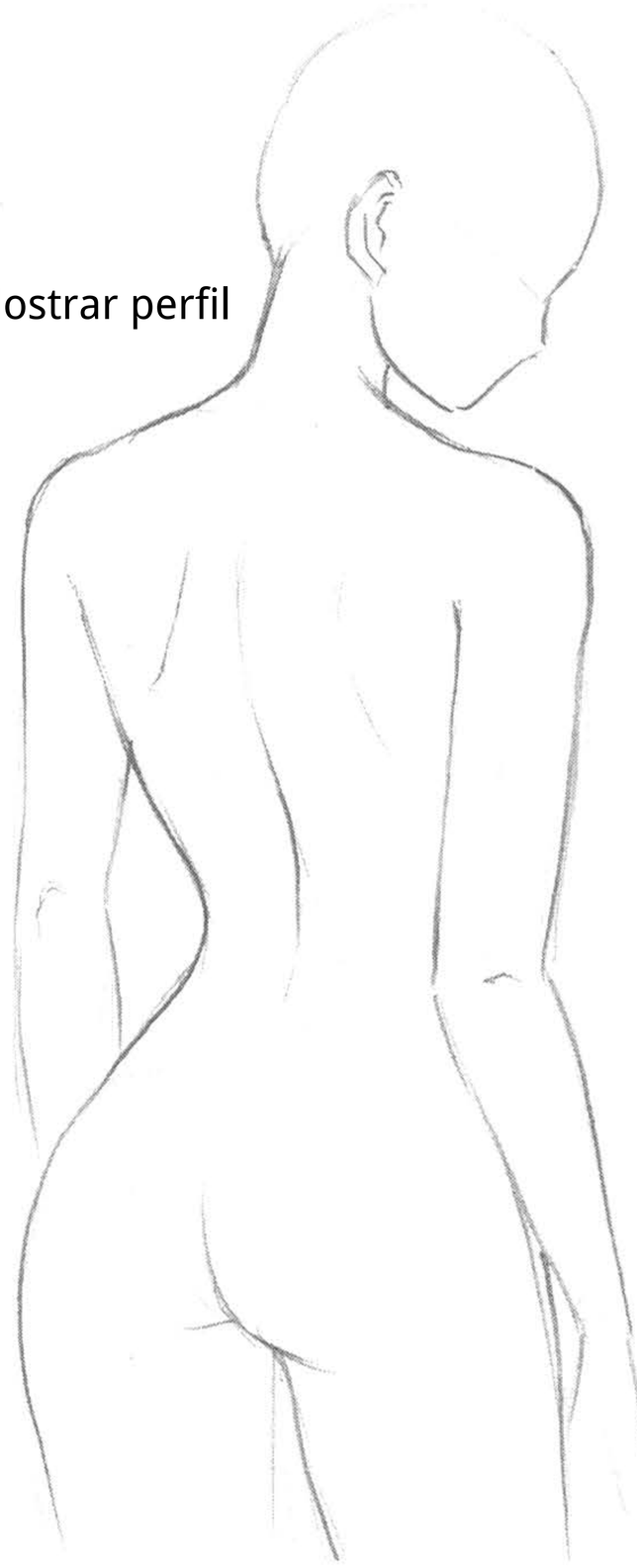
Levanté mi hombro un poco.

Se convierte en una línea.

Postura deformada La cintura está muy apretada, y la línea de la columna vertebral también parece profunda cerca de la cintura.

Una pose de giro consciente de doblarse

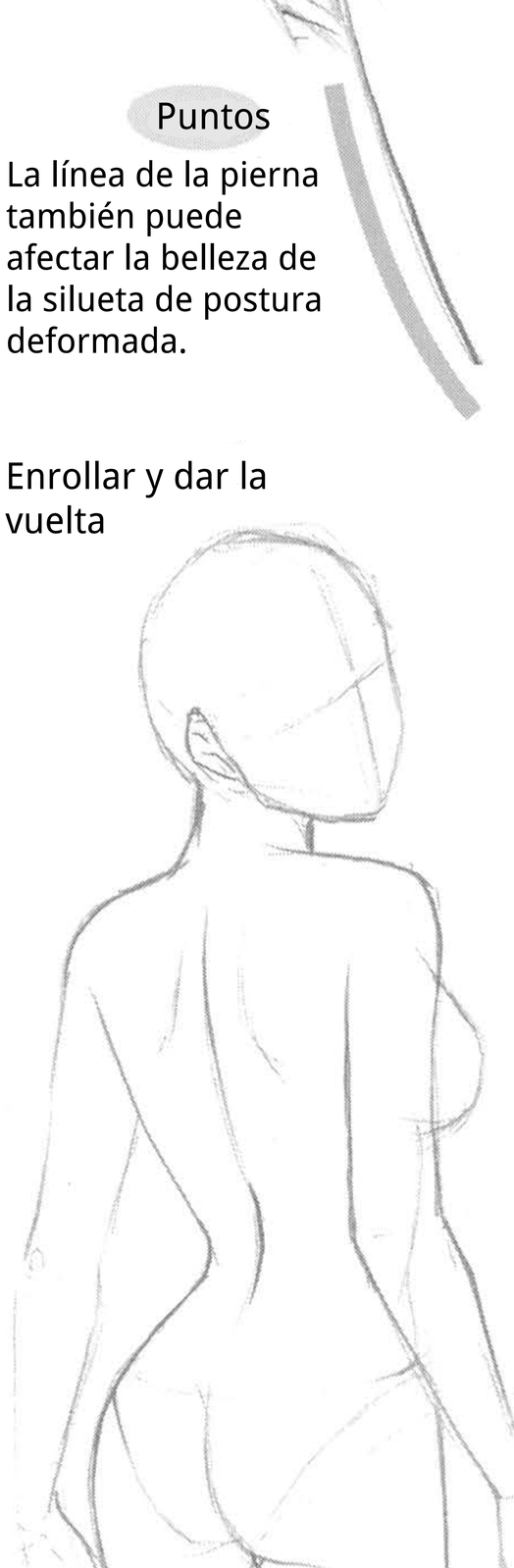
Mostrar perfil



Puntos

La línea de la pierna también puede afectar la belleza de la silueta de postura deformada.

Enrollar y dar la vuelta



Se convierte en una línea flexible desde el cuello hasta la espalda.

El ángulo de orientación de Naname que el cofre no puede ver es una hermosa espalda sexy.

Los brazos y la espalda de la espalda posan

- da la vuelta a KimePozu

La forma en que se ve la cara de la espalda y la línea del hombro es importante. Capturemos la forma del fuselaje.

Dibujo de cabeza y torso

- Cara solo cara

- ángulo de Naname

Imagen Rough Dessa

Como es una pose tensa, la línea de la columna vertebral se coloca en la letra S en el hombro más grande.

Dibujo del cuerpo Con la parte posterior y la línea inferior, capto el lado posterior y la orientación de las nalgas.

Atari de la línea central. Es una curva en la parte posterior y la hinchazón de las nalgas.

- dar la vuelta para girar

Organiza la imagen en bruto y plantearlo.

Voy a cargar mis hombros.

Tire de la columna vertebral hacia afuera.

Aumenta la mama (a los que están cerca de la forma vista desde un lado).

Remodelaré el dibujo del cuerpo de la pose giratoria.

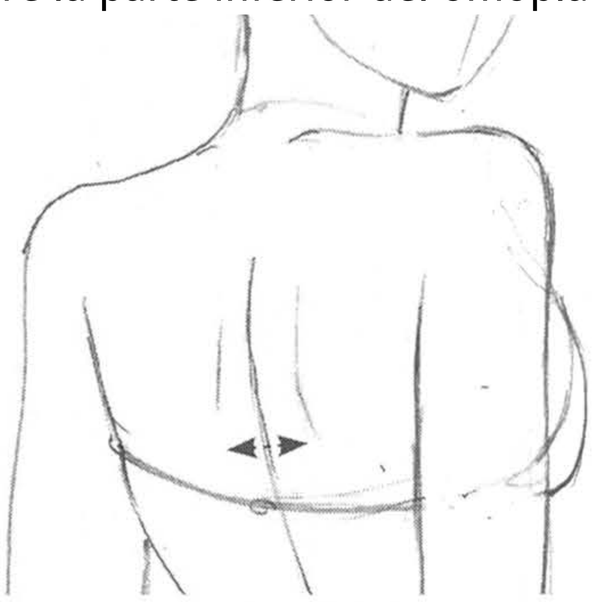
Terminación Comparemos la "postura de giro del ángulo de Naname" con la línea de la columna vertebral. Puedes ver la diferencia en la e presión de la parte posterior.

- Pausa para sostener una mano

Tipo con ambos hombros visibles

Tipo con hombro invisible

La posición del tipo de articulación cuya espalda no se puede ver. Como ambos hombros están al frente, se abre la parte inferior del omóplato.



El tipo de hombro visible atrae ambos hombros hacia atrás, por lo que el omóplato llega a la columna vertebral.

- Caso Aori

Concentrémonos en la línea del hombro

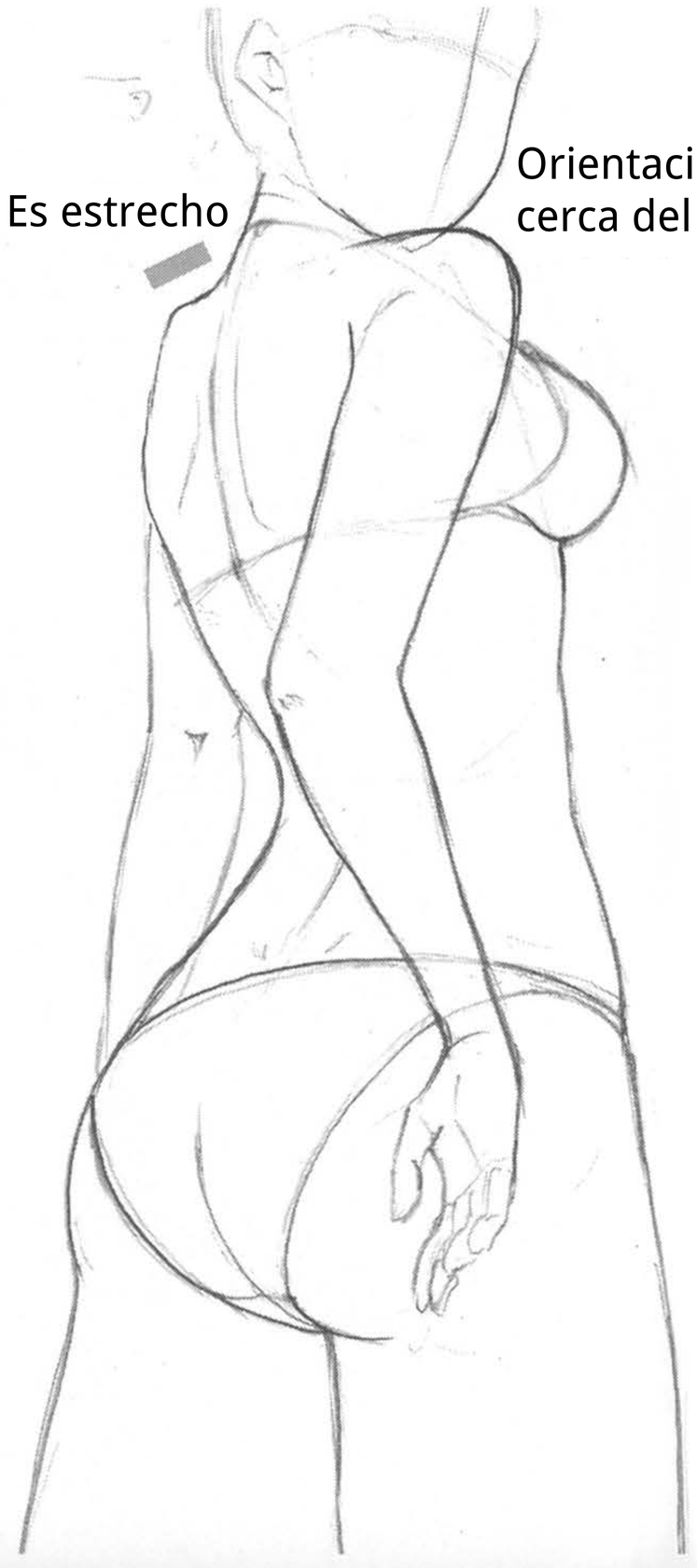
Orientación naname

Es ancho

Estudie para atrapar la estructura y el sólido.

Es estrecho

Orientación Naname cerca del paisaje



- Levanta tus brazos

Vamos a centrarnos en la conexión entre el cuello y los hombros.

Dibujando

Levantar el brazo en dirección lateral relaja los músculos del hombro.

Dirección del brazo

Hombro

Línea de omóplatos

Cuando las líneas del hombro y el omóplato se vuelven lineales

Dibujo. Agarre la estructura y la silueta.

Dirección del brazo

Hombro

Contriccion

Cuchillas de hombro

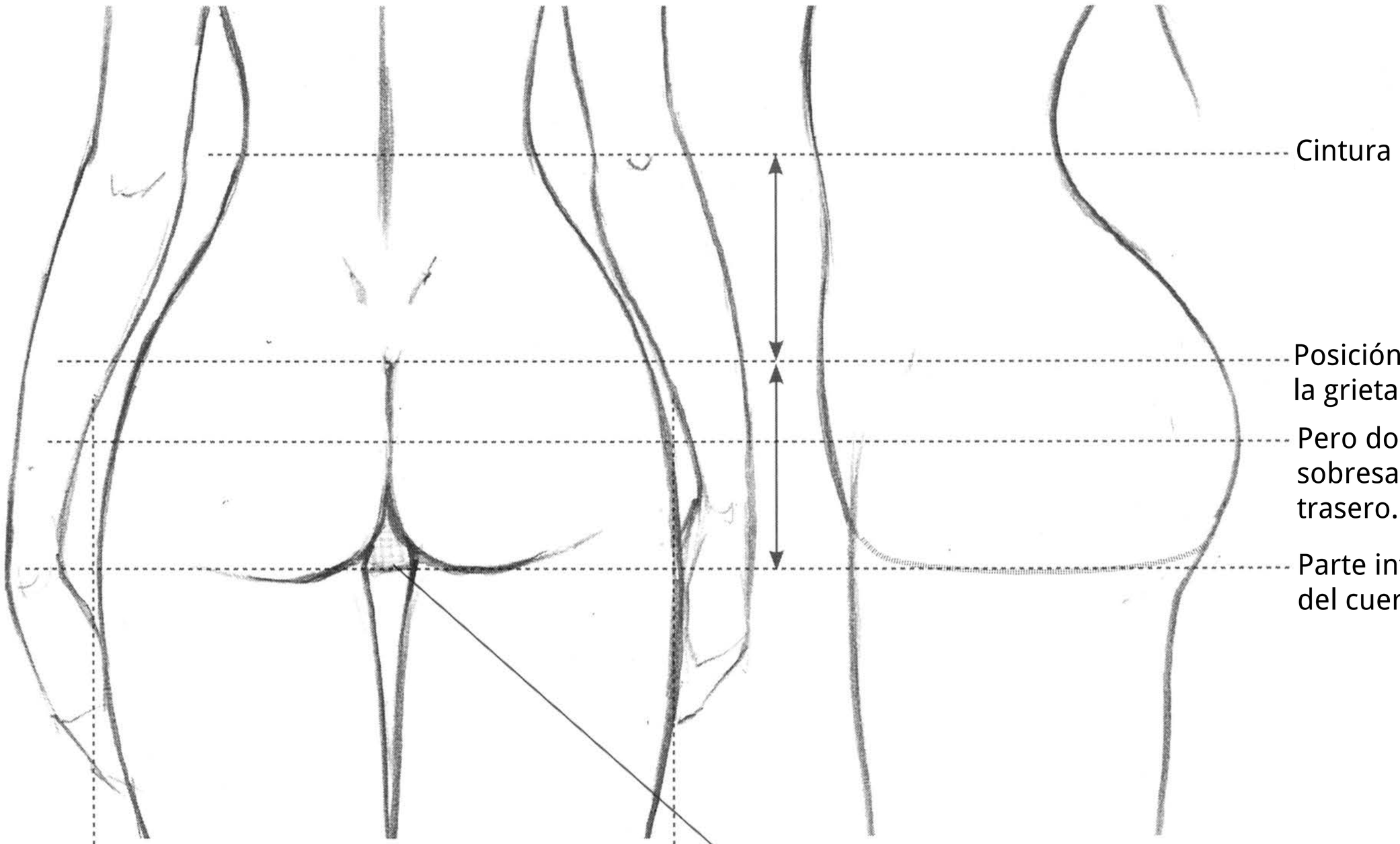
Arregla Líneas curvilíneas de hombro y omóplatos

Atari. Nos enfocamos en la estructura.

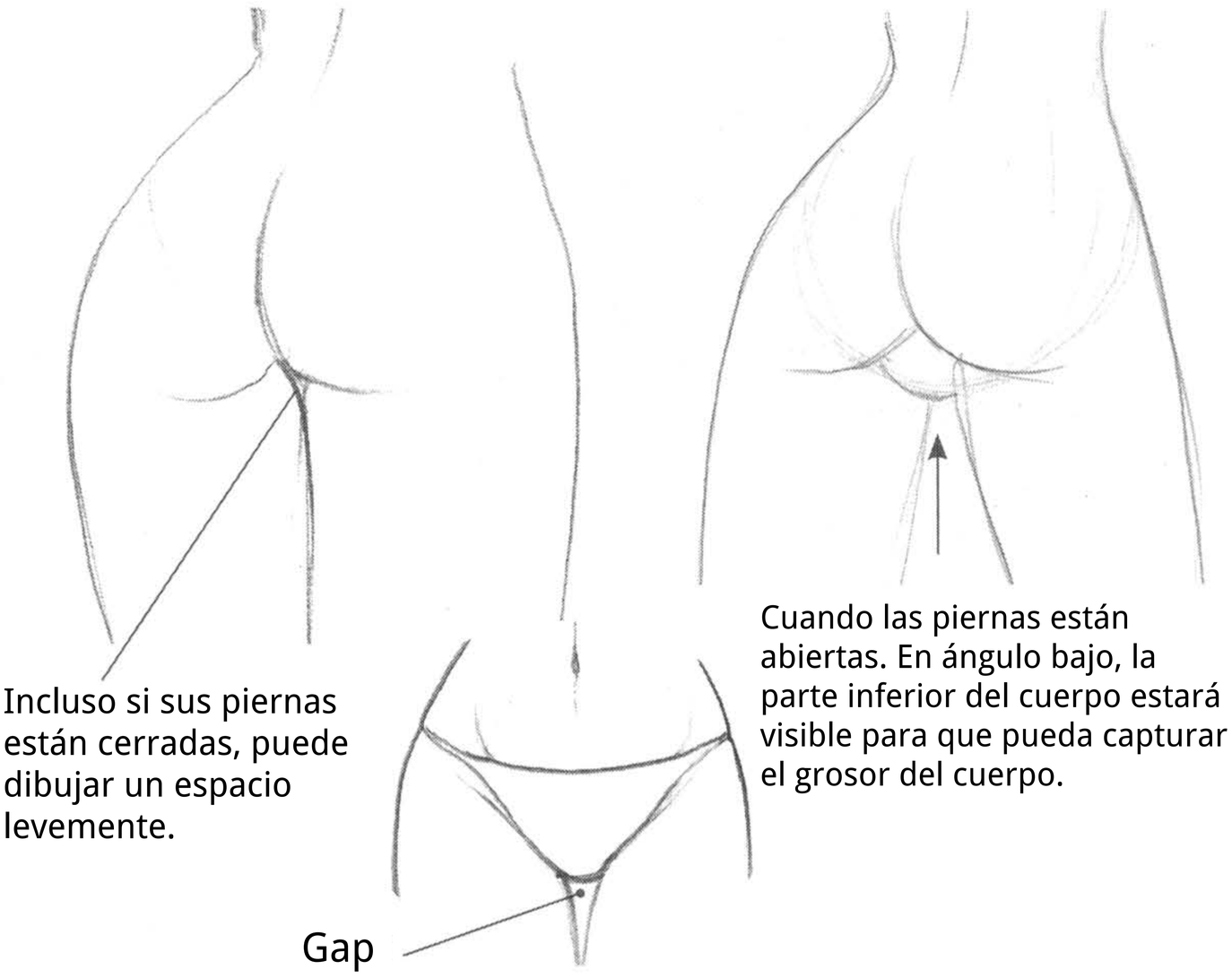
Vamos a dibujar un trasero suave y redondeado

Dibujo de culo

Vamos a conocer la silueta redonda.

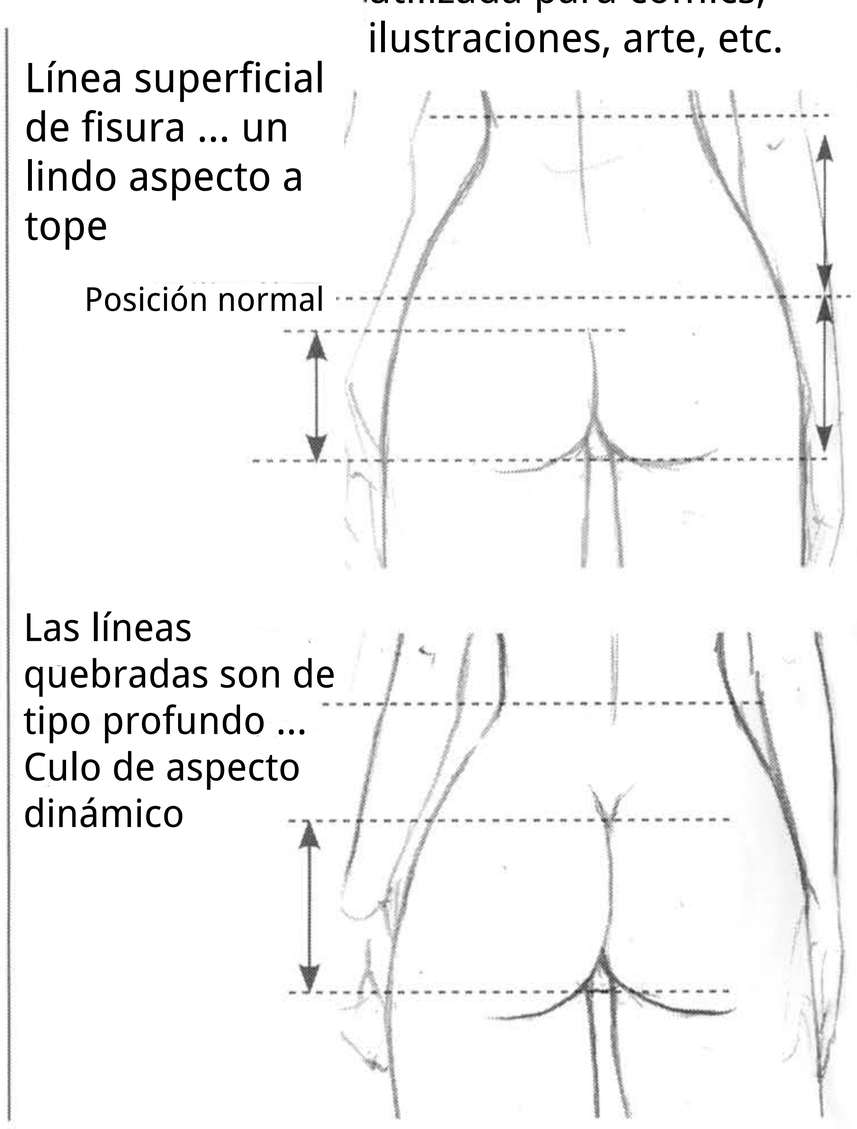


- Culo y entrepierna



- Expresión de culo

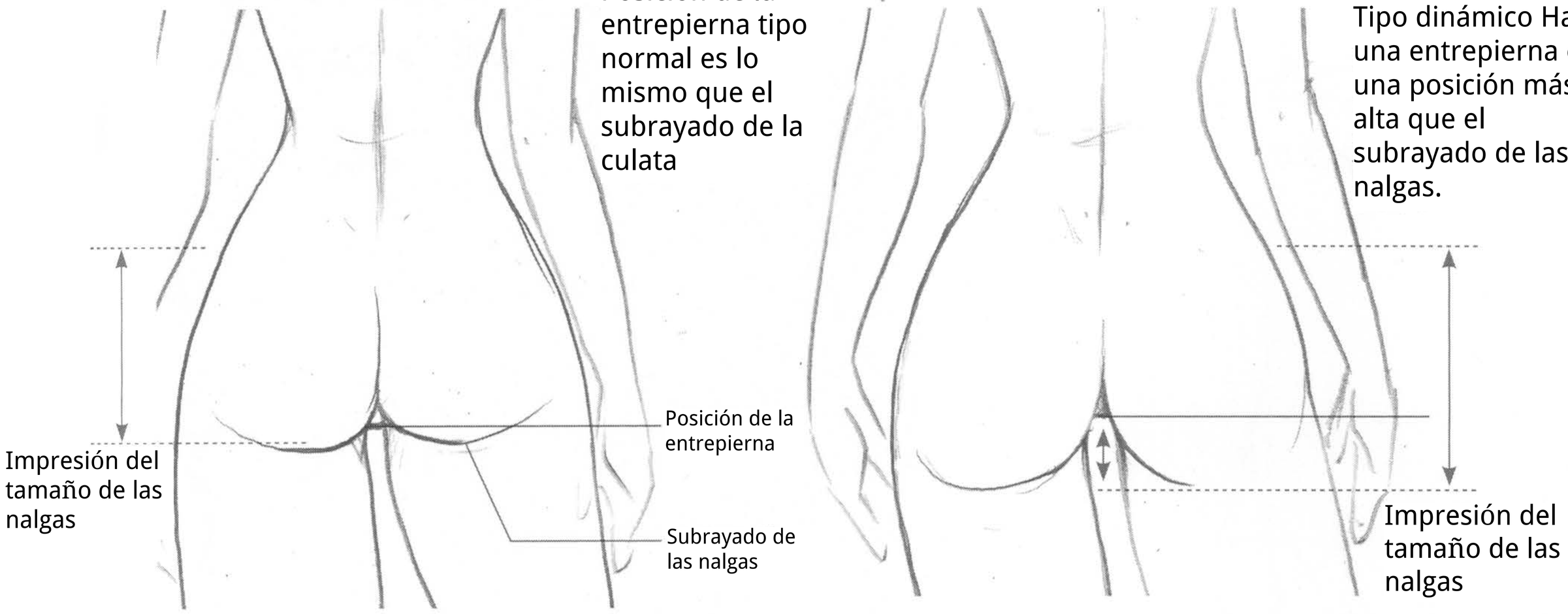
Es una expresión deformada utilizada para cómics, ilustraciones, arte, etc.



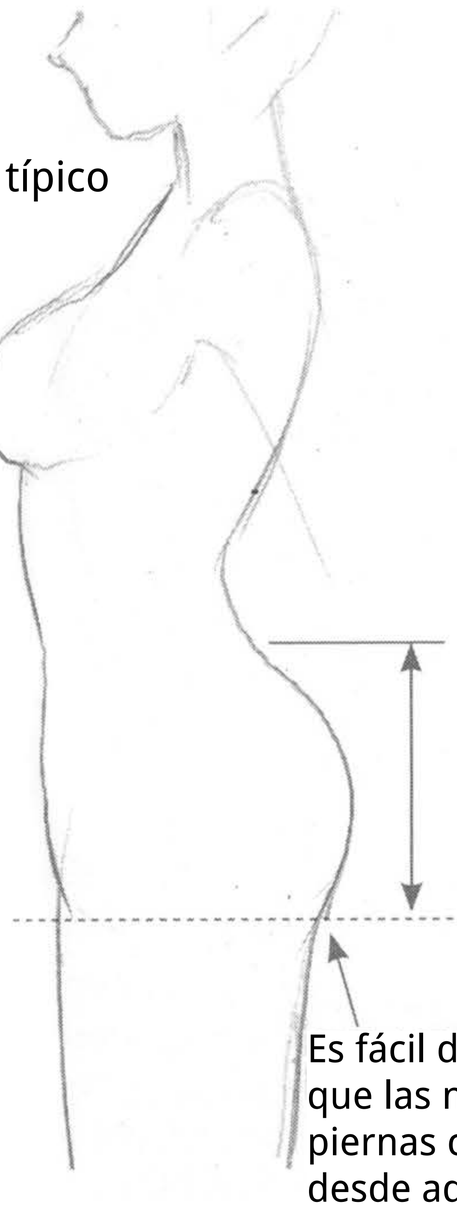
Dos tipos de culo

Posición de la entrepierna tipo normal es lo mismo que el subrayado de la culata

Tipo dinámico Hay una entrepierna en una posición más alta que el subrayado de las nalgas.

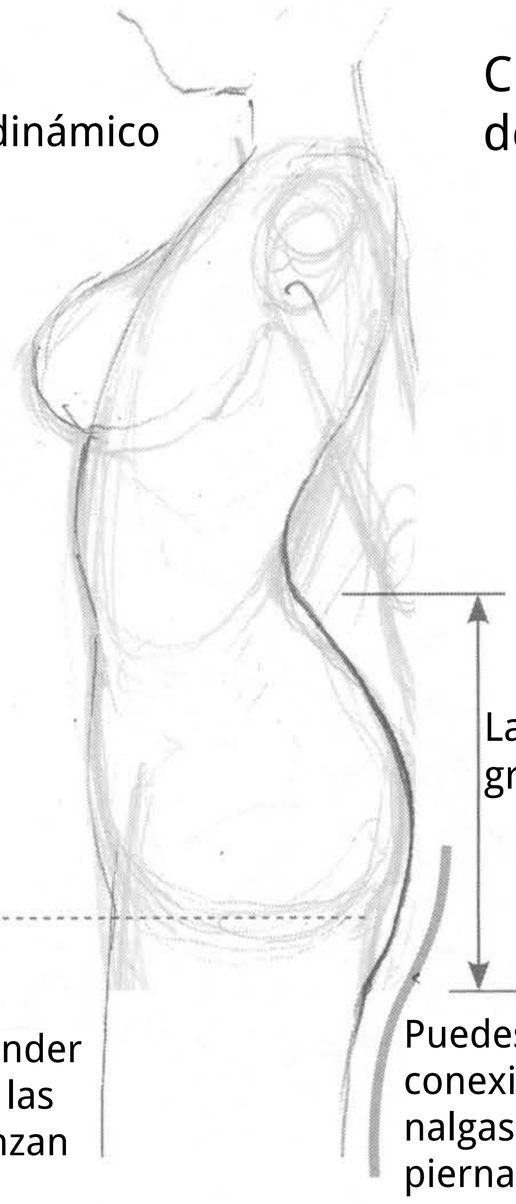


Tipo típico



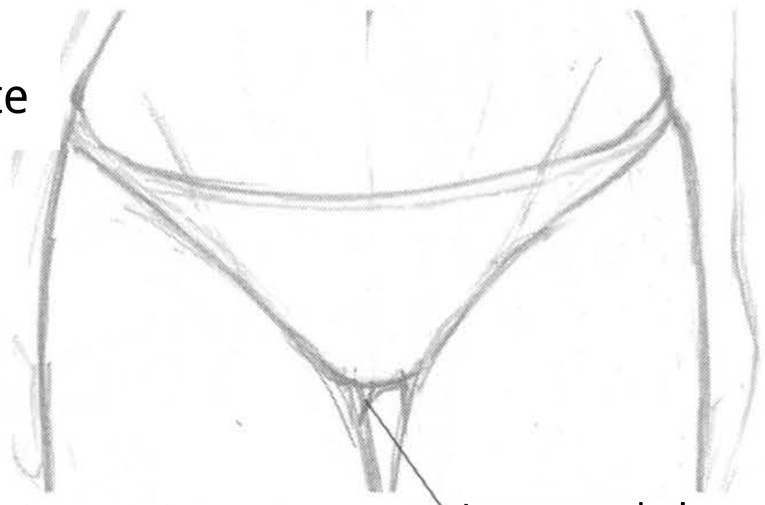
Es fácil de entender que las nalgas, las piernas comienzan desde aquí.

Tipo dinámico



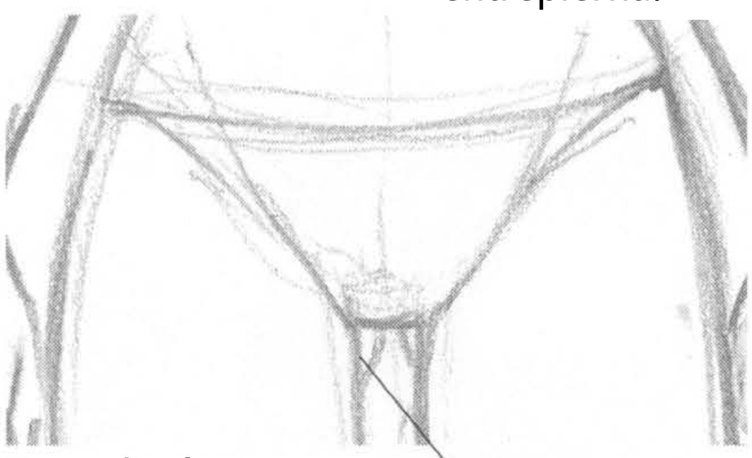
Puedes ver una conexión desde las nalgas hasta las piernas.

Cuando se ve desde el frente



Tipo típico

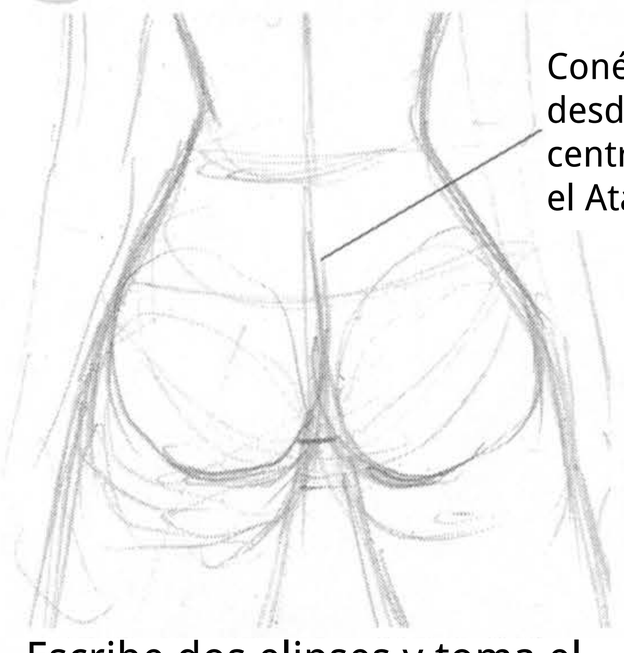
La carne de las nalgas se ve un poco entre la entrepierna.



Tipo dinámico

Veo más carne en las nalgas.

Puntos Deja que la forma dibuje una elipse o un círculo.



Escribe dos elipses y toma el volumen de las nalgas.

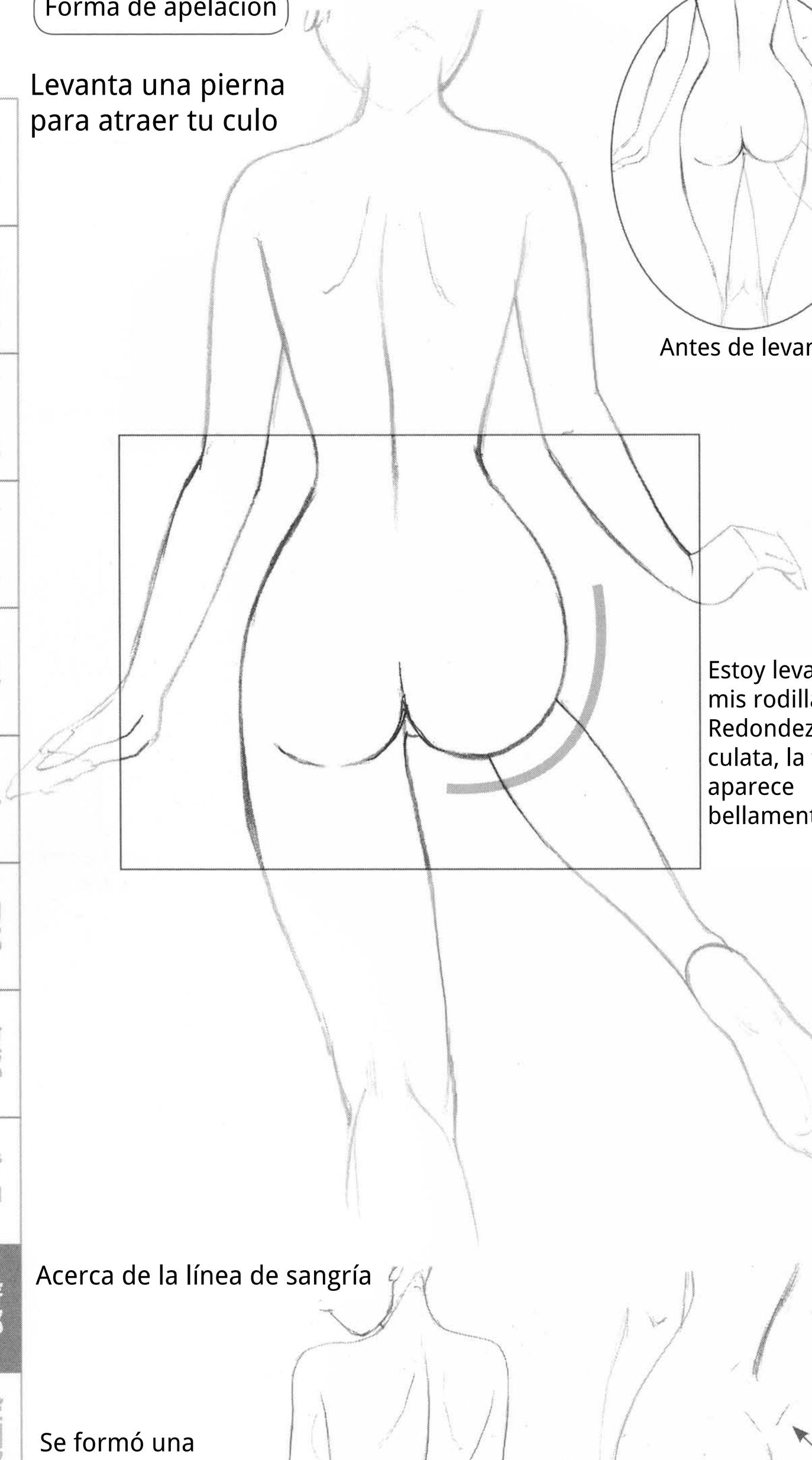
Está bien incluso si te imaginas ○ y dibujas solo el subrayado de las nalgas.

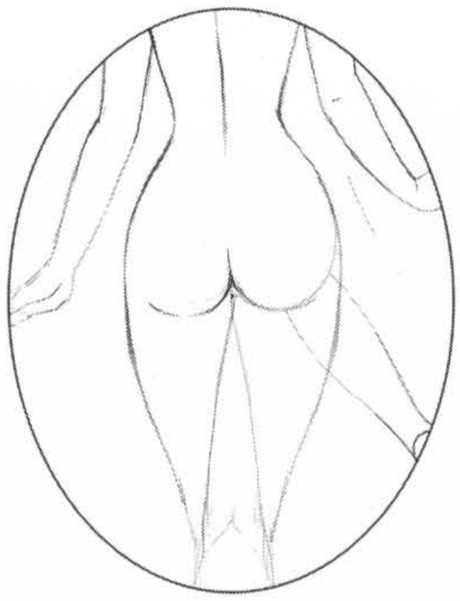
Pausa para apelar tu culo

Echemos un vistazo a la forma de varias nalgas que cambian con poses y ángulos.

Forma de apelación

Levanta una pierna para atraer tu culo

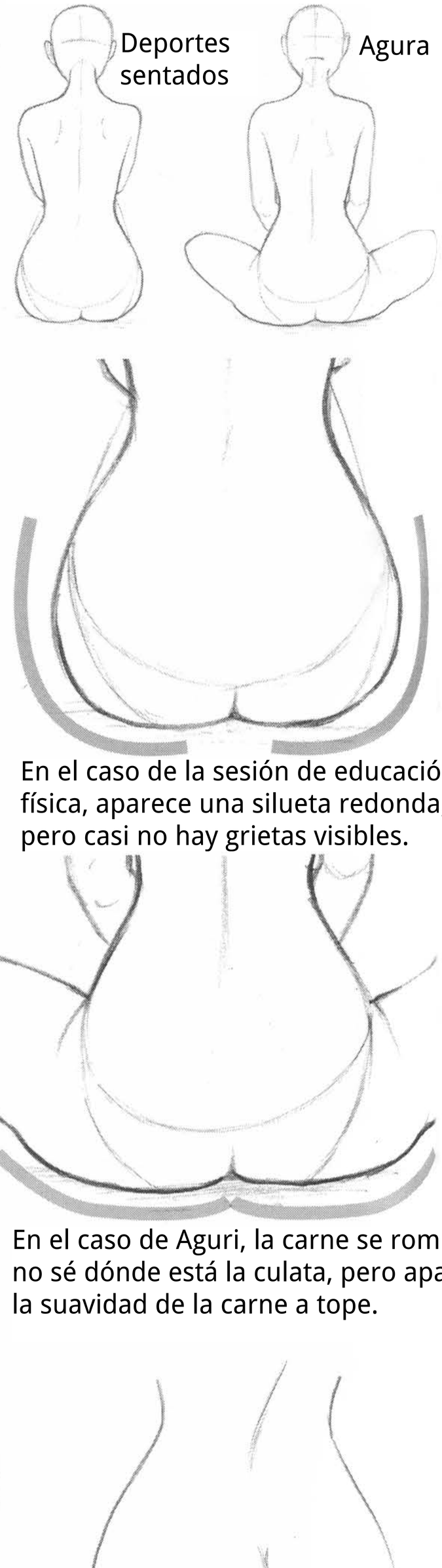




Antes de levantar

Estoy levantando mis rodillas. Redondez de la culata, la forma aparece bellamente.

Referencia: deformación de la línea de las nalgas



En el caso de la sesión de educación física, aparece una silueta redonda, pero casi no hay grietas visibles.

En el caso de Aguri, la carne se rompe y no sé dónde está la culata, pero aparece la suavidad de la carne a tope.

Acerca de la línea de sangría

Se formó una abolladura en el extremo superior de la pelvis.

Al dibujar depresiones, podemos ver claramente la brecha entre la espalda y las nalgas.

Incluso si se omite la depresión pélvica, está bien.

Atari. Pausa la imagen

Dibujando

Cruzando el culo flotante

Al dibujar sujetador y pantalones

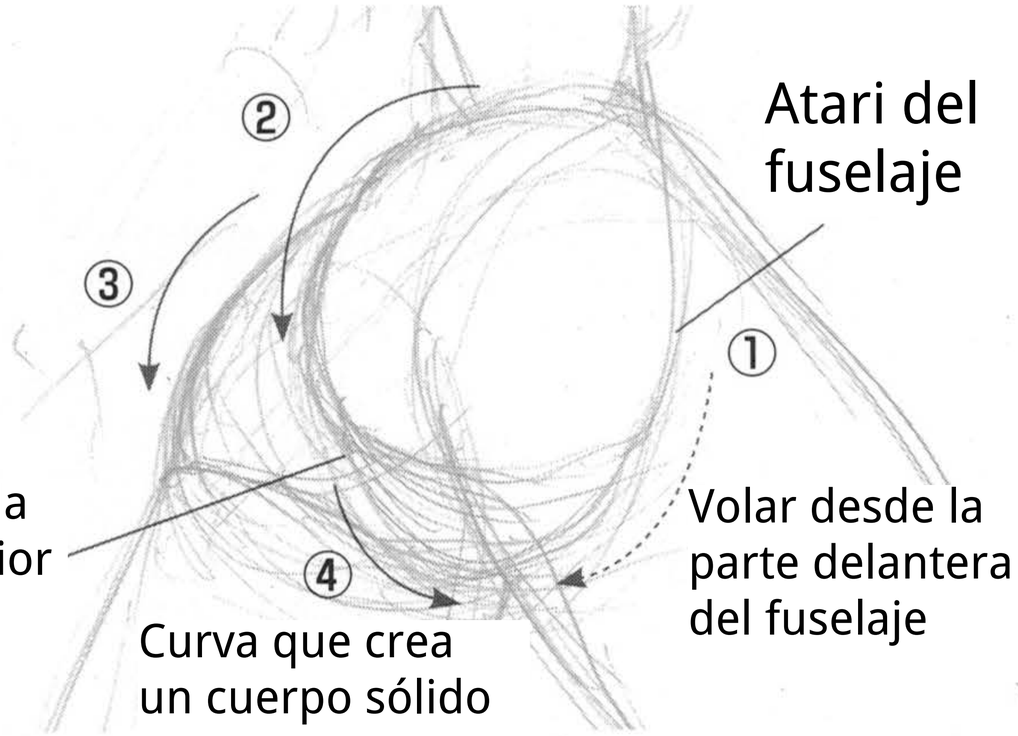
La superficie del cuerpo es clara.

Poniendo pose

Empujar el trasero

- "m (Em)" en la forma de la silueta de las letras

Tomemos la conexión de la línea central en forma de dos círculos (〇) combinados.



También captura las conexiones del fuselaje y dibuja con la conciencia del ancho y el grosor del cuerpo.

- Captura la redondez del contorno del culo

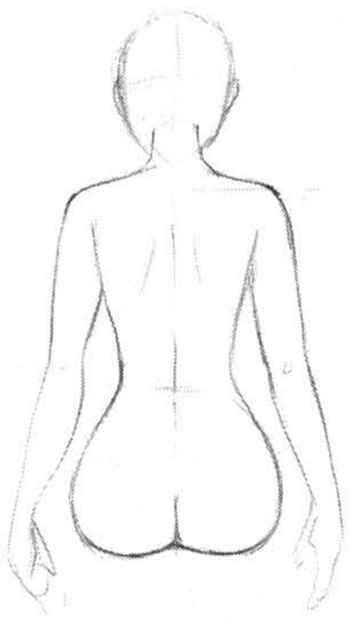
impresion

En el caso de los pantalones perfectos, la línea se corta porque muerde un poco la carne.

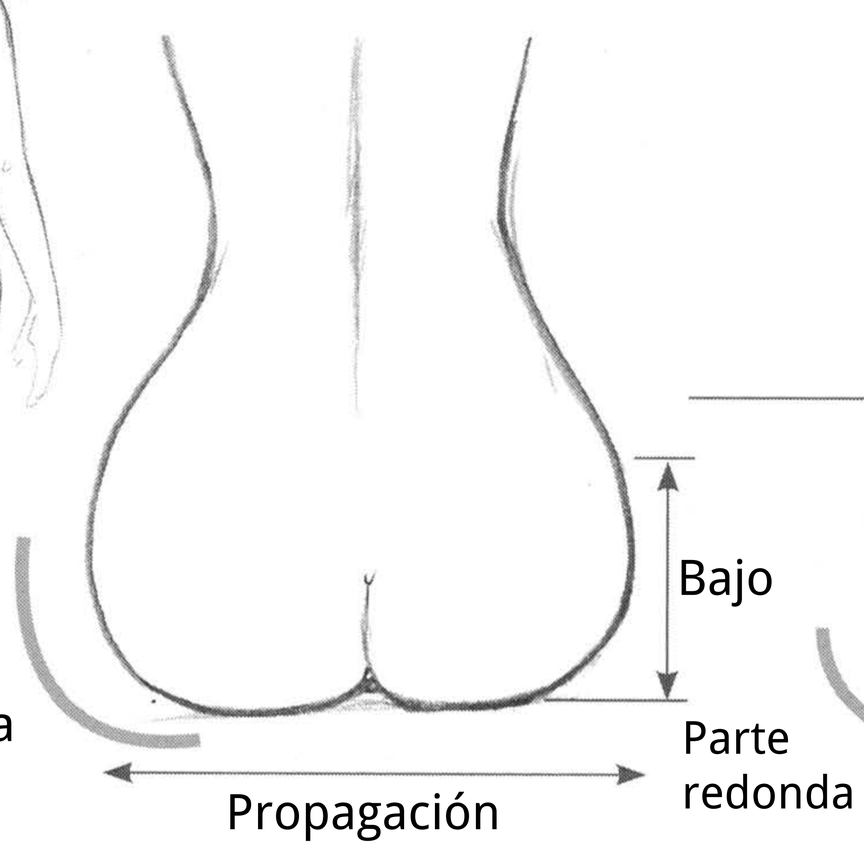
Se convierte en casi una curva.

Sentado posar culo

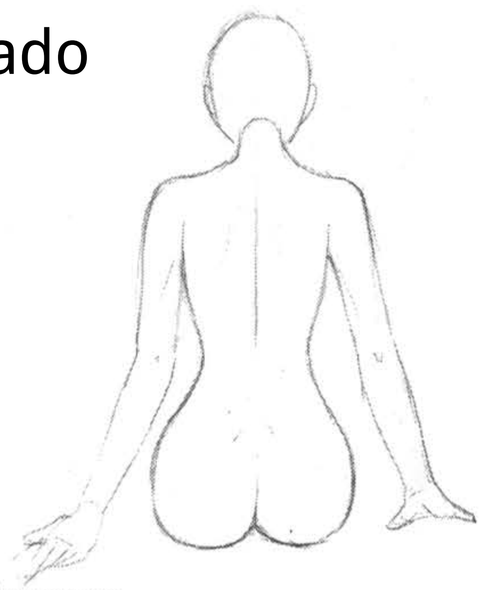
Toma una silueta redonda de tu culo.

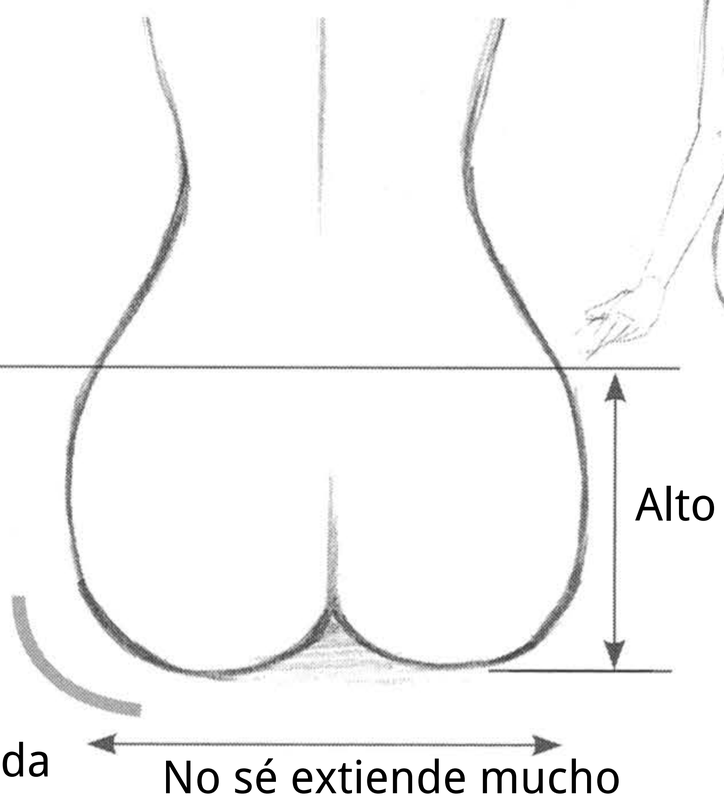


Cuando te sientas



Cuando es apoyado a mano



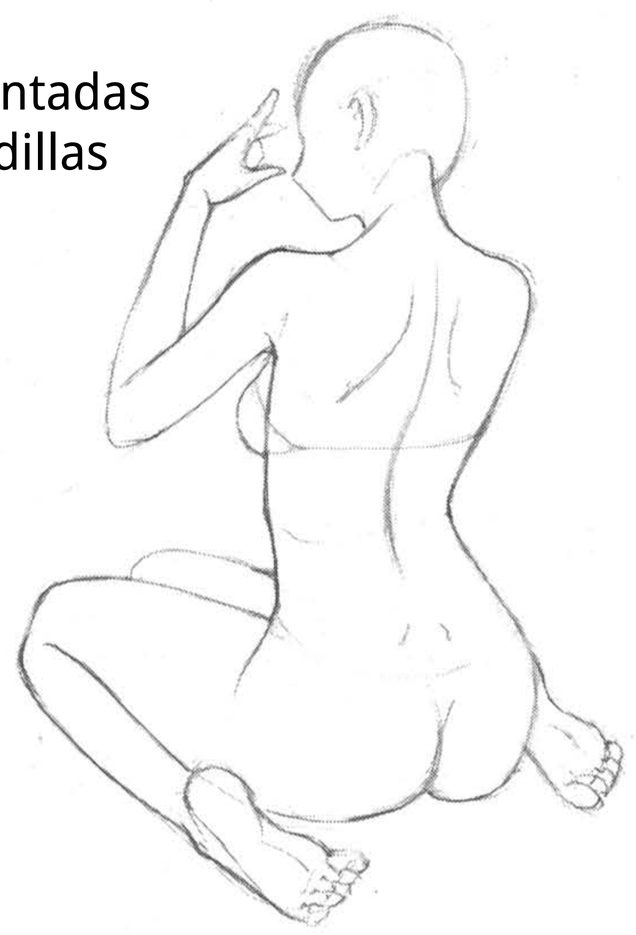


Niñas sentadas / Dejando tus rodillas

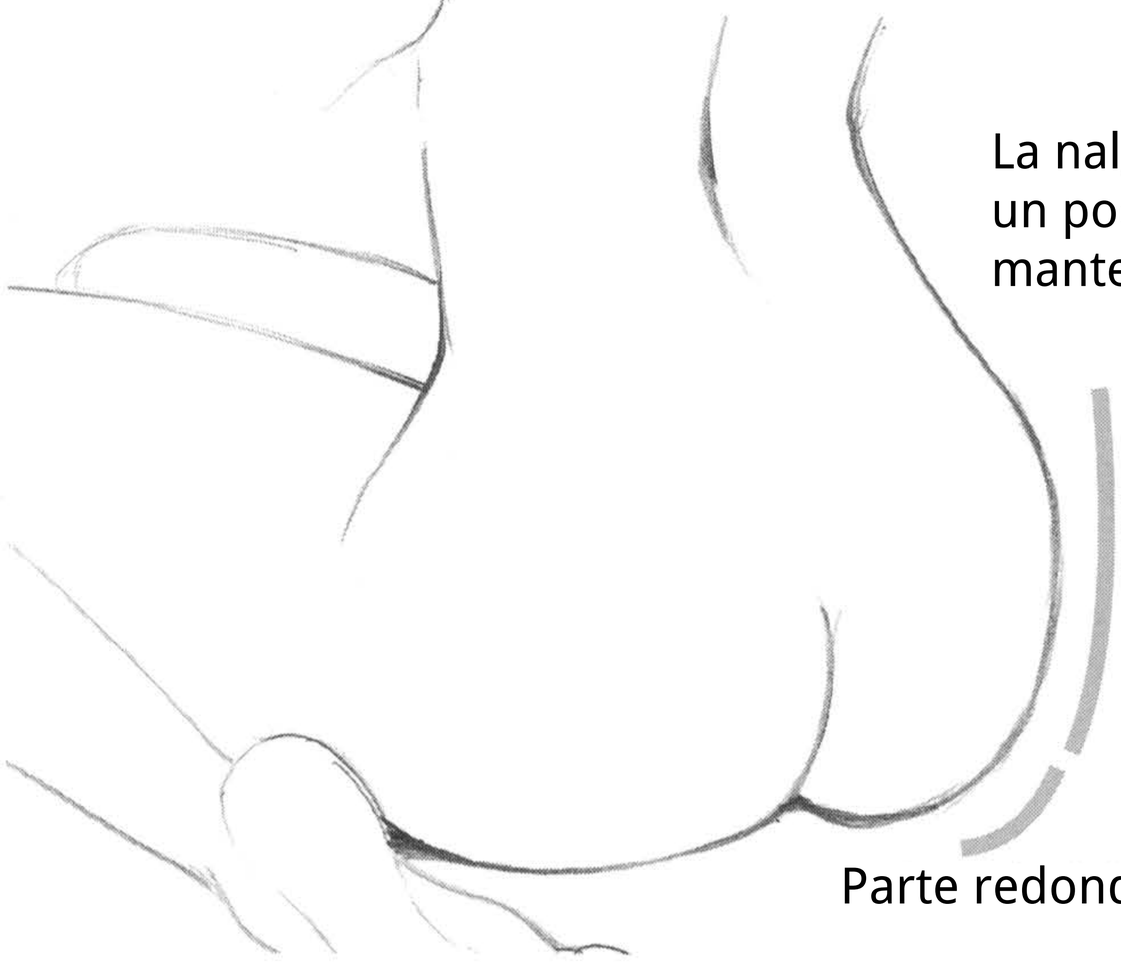
Kakato se va, la colita pegada al piso.

Será un culo redondo y suave.

Niñas sentadas / unir rodillas



La nalga se levantará un poco, la pelvis se mantendrá de pie.



Parte redondeada

Pon tus manos
en el suelo

Debido a que el
cuerpo cae hacia
adelante, se levanta
un pequeño asno.

Seiza (pon tu
trasero en el talón

Deportes
sentados

Debido a que toma
peso, se vuelve más
redondo que al
levantar el trasero.

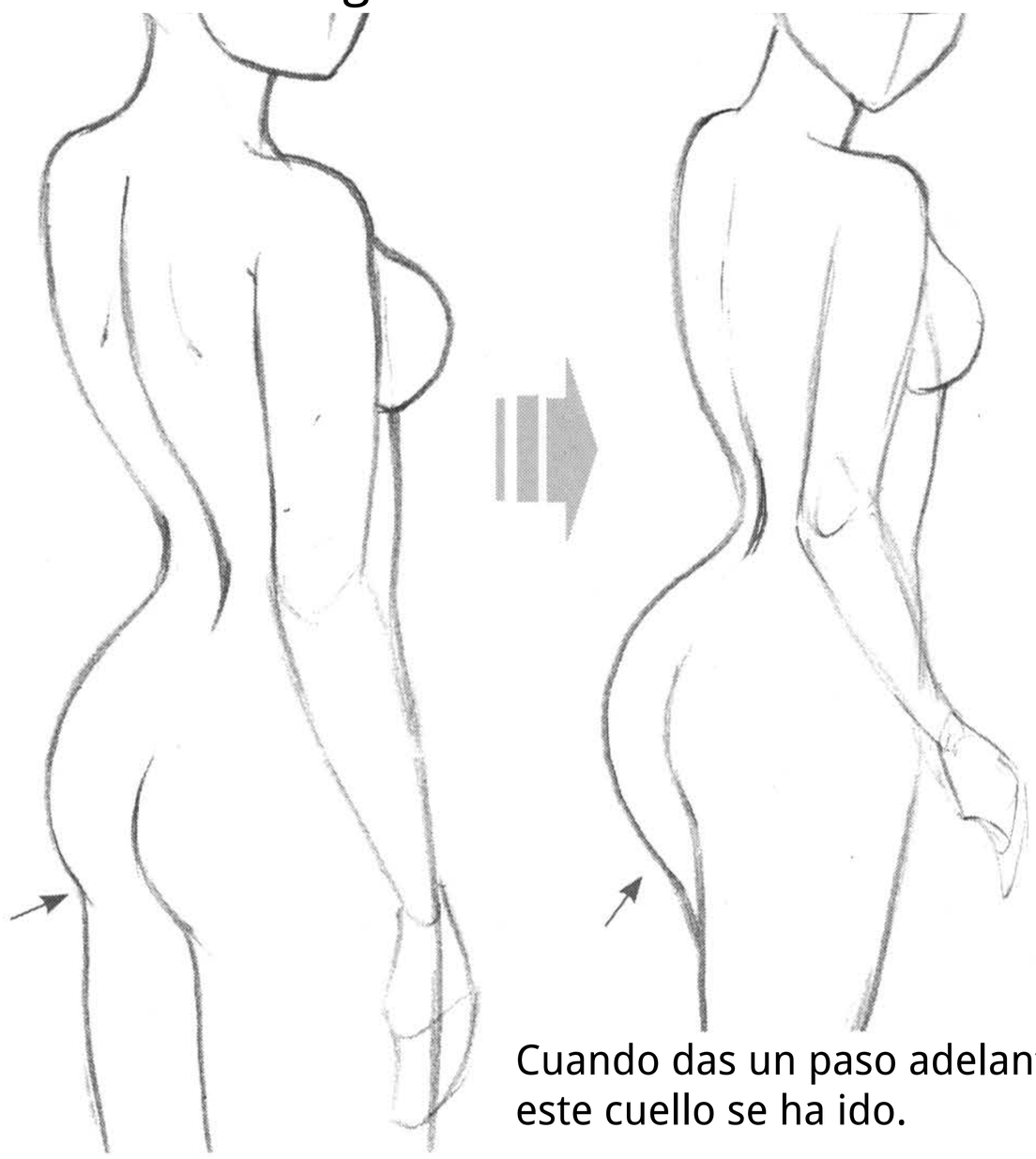
Una parte que se vuelve
lineal con respecto al piso

Conexión de culo y muslo

Las piernas están conectadas desde las nalgas. Hay cosas que claramente entienden lo que no se conoce como la "unión" con su trasero y la "unión" con las nalgas.

Caso donde aparece una unión

Cosas que pueden tener cuello en las nalgas + muslos



Cuando das un paso adelante, este cuello se ha ido.

※ especialmente cuando no hay necesidad de limitarse a la representación de las nalgas y los muslos, que puede conectar al muslo sin constricción del culo.

Dibujo. Las articulaciones también se dibujan como una guía para dibujar las piernas.

Caso donde la articulación no sale

Ejemplo donde la nalga + muslo se convierte en una curva de una conexión

Se convierte en una sola curva.

Estos no serán naturales si dibujas un cuello desde las nalgas.

股間部 (Parte de la entrepierna)

Agarremos el grosor del cuerpo y la base de las piernas

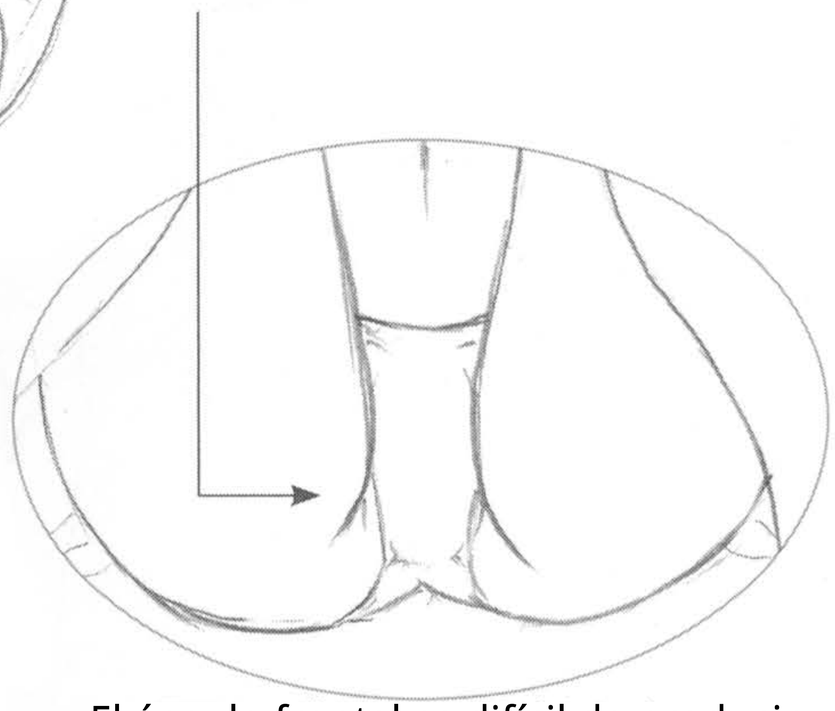
Grosor del cuerpo y base de la pierna

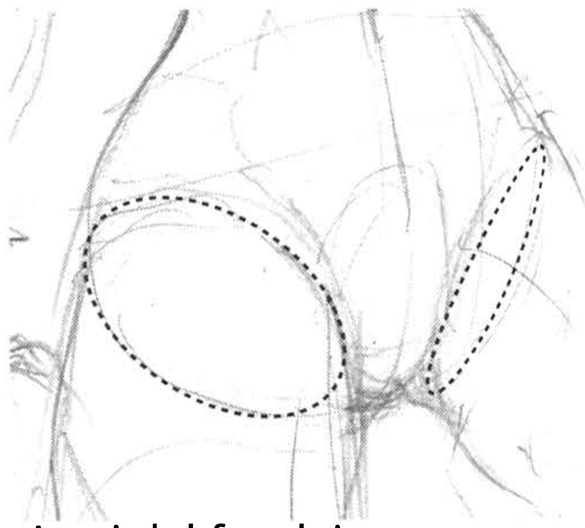
El área de la entrepierna es necesaria para comprender el torso y las piernas. Aprendamos desde el ángulo bajo de la parte inferior del torso.

Pausas detrás de usar ambas rodillas (ángulo bajo)

Atari del fuselaje

Línea en la base de la pierna. Es arrugas





Atari del fuselaje, ya que es grueso será de 50 óvalo octogonal. Muslos. Puede captar el grosor y la sensación tridimensional.

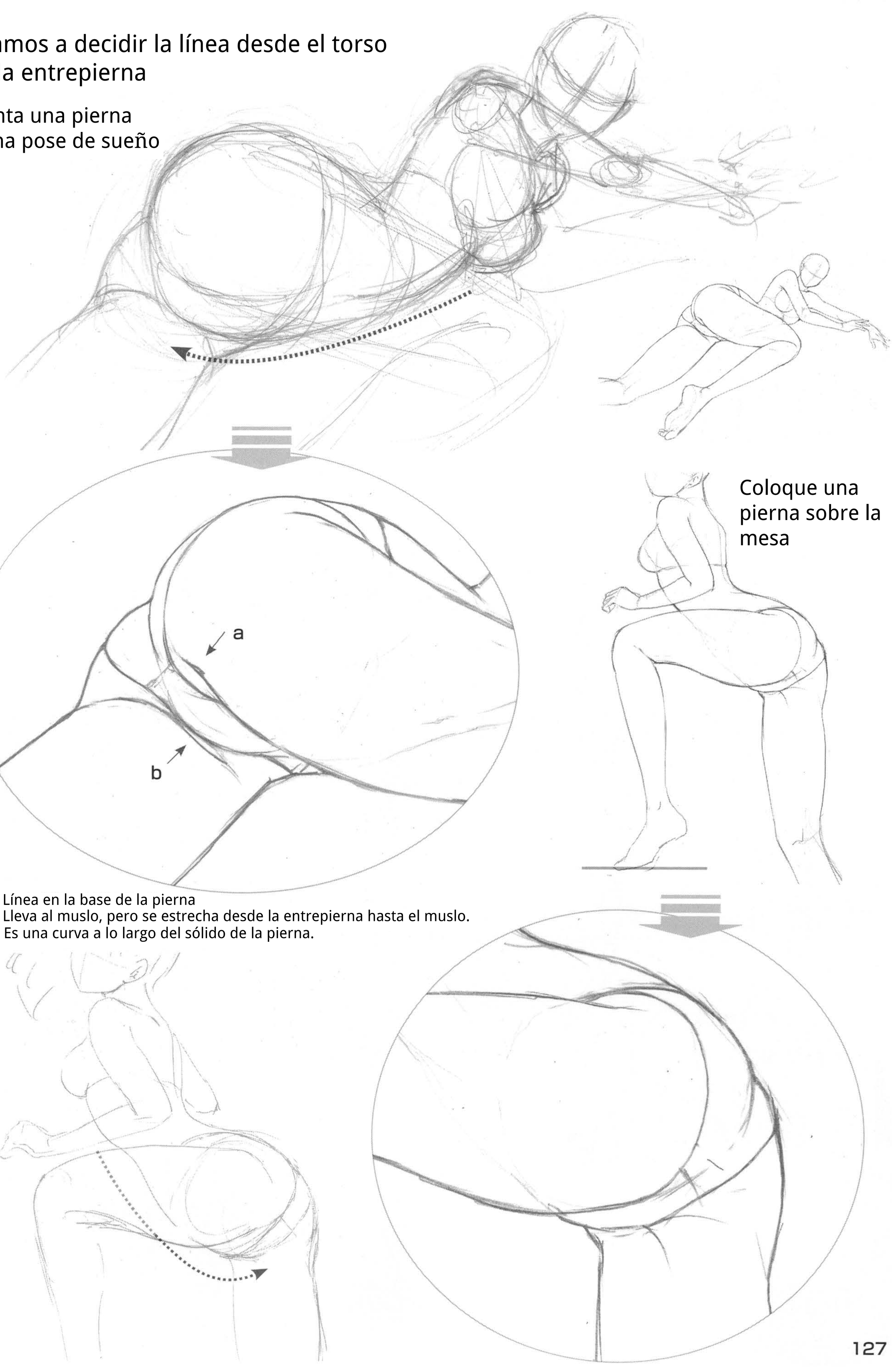
Pierna en forma de M

El ángulo frontal es difícil de producir un efecto tridimensional, pero dirige un efecto estereoscópico con las curvas de los pantalones y las piernas de las piernas.

La curva que gira detrás de la parte de la entrepierna, la profundidad de la parte inferior del torso, nace una sensación tridimensional.

Vamos a decidir la línea desde el torso
a la entrepierna

Levanta una pierna
de una pose de sueño



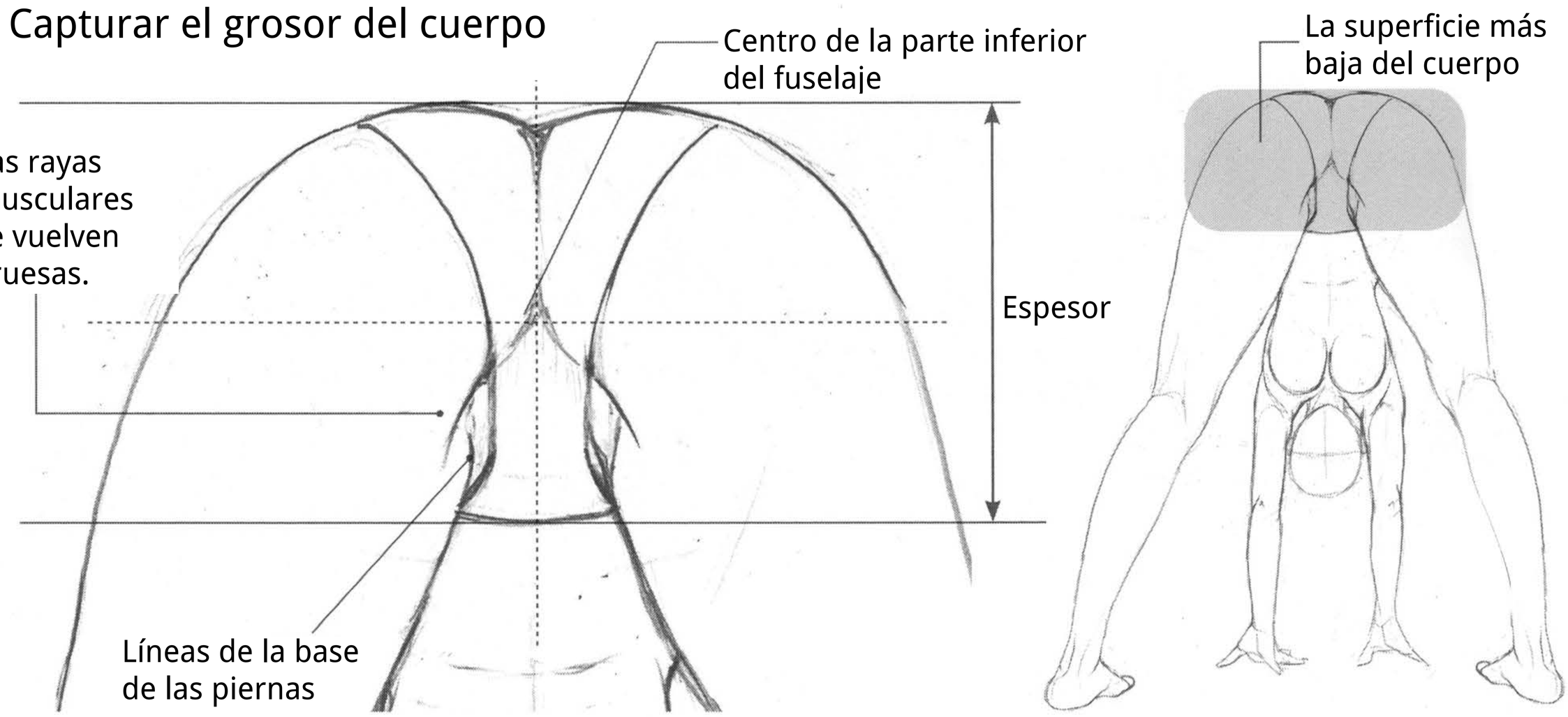
Coloque una
pierna sobre la
mesa

a.b. Línea en la base de la pierna
a ... Lleva al muslo, pero se estrecha desde la entrepierna hasta el muslo.
b ... Es una curva a lo largo del sólido de la pierna.

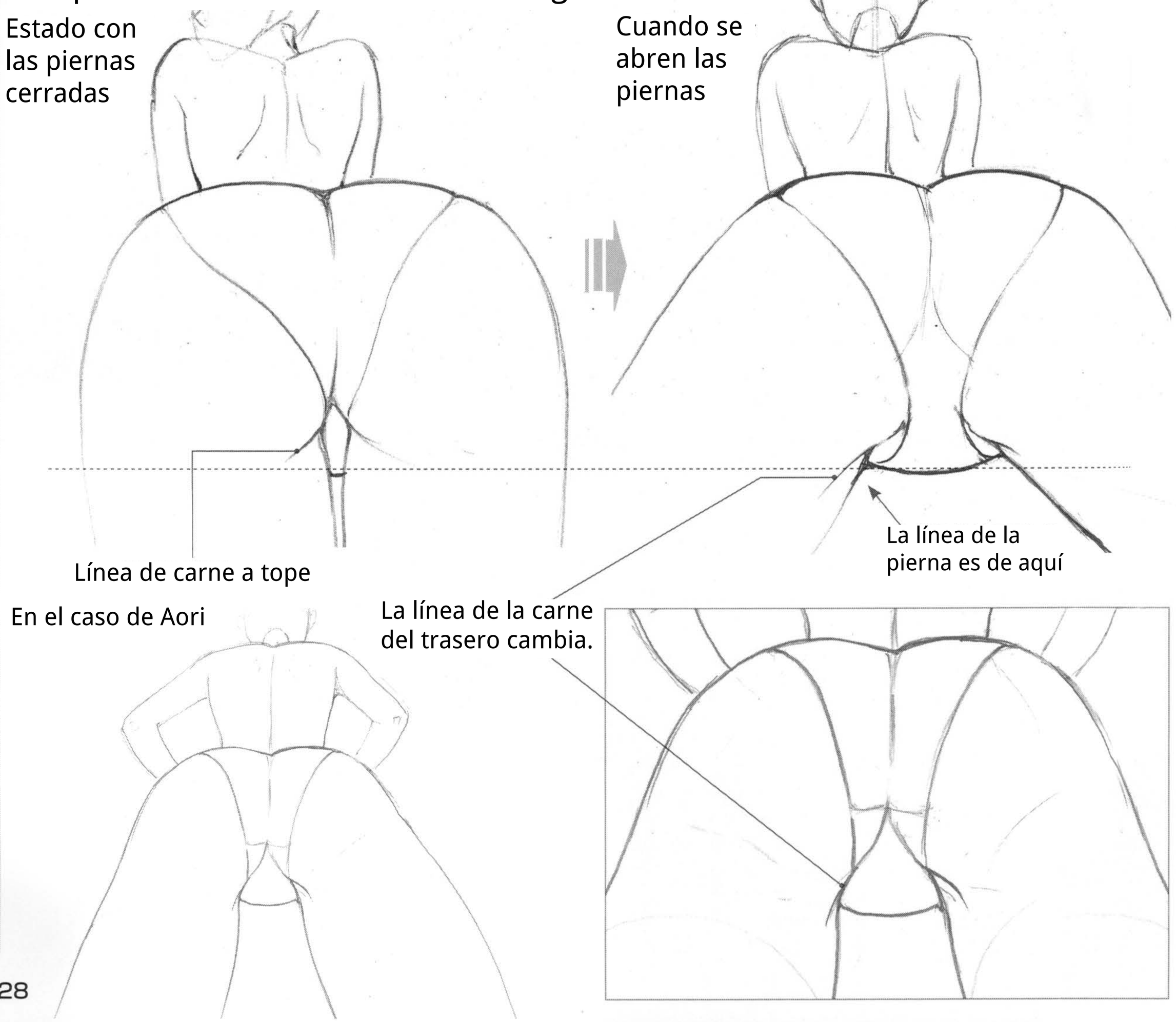
La superficie más baja del cuerpo

Capto el grosor del cuerpo. Se compone de la raíz de la pierna, la entrepierna y el culo.

- Capturar el grosor del cuerpo

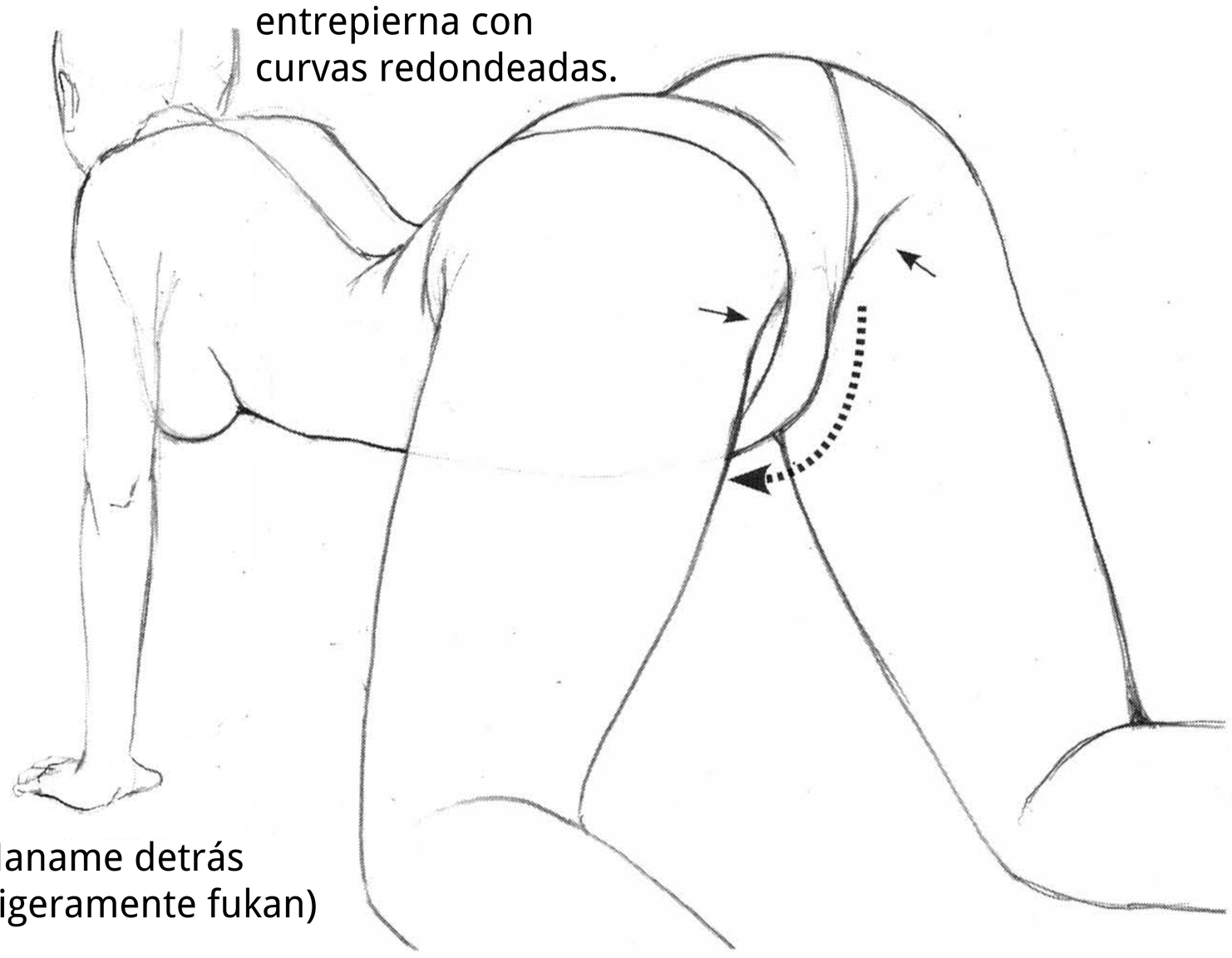


- Captura la línea de carne en las nalgas

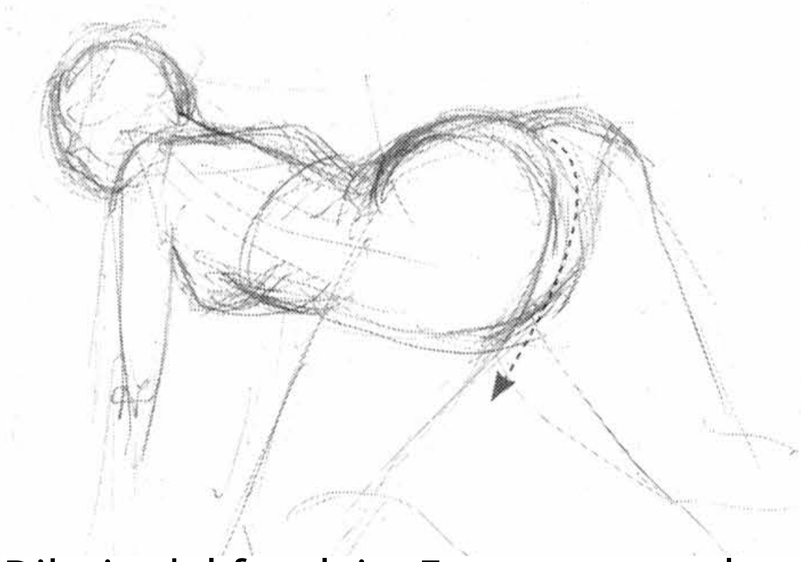


- Anti-pose

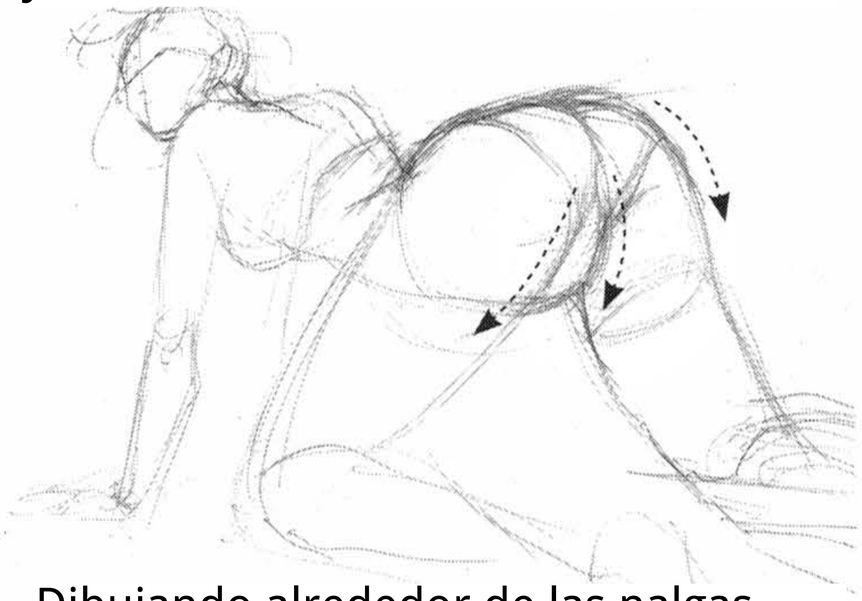
Vamos a atrapar la entrepierna con curvas redondeadas.



Naname detrás (ligeramente fukan)



Dibujo del fuselaje. En esta etapa, las piernas se conectan desde las nalgas y toman forma.

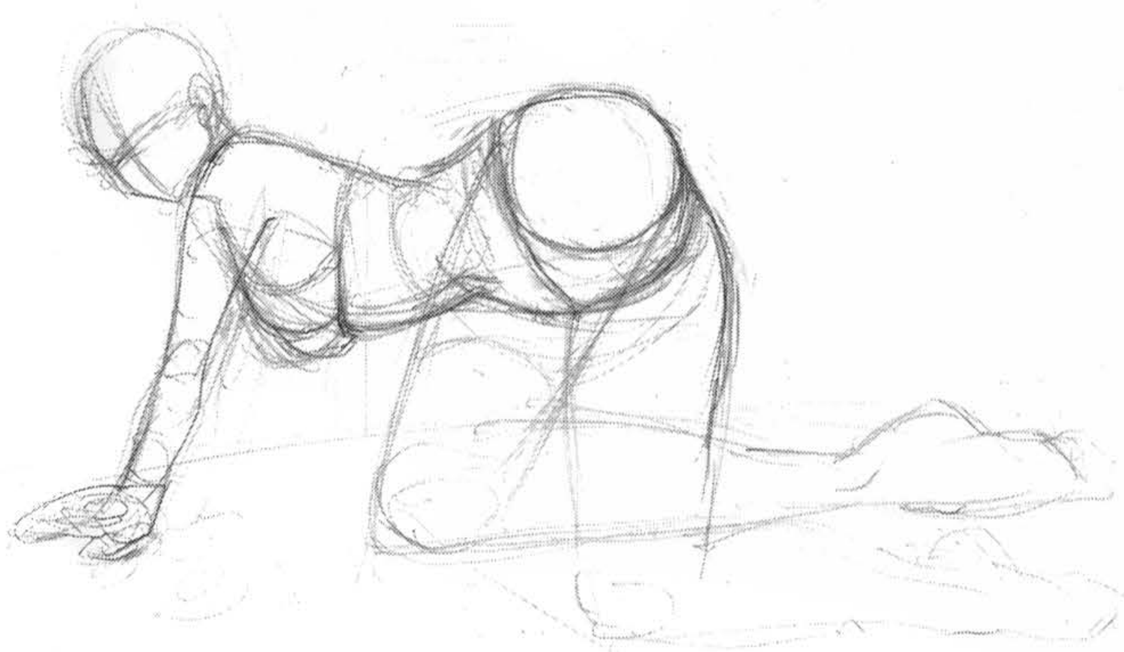


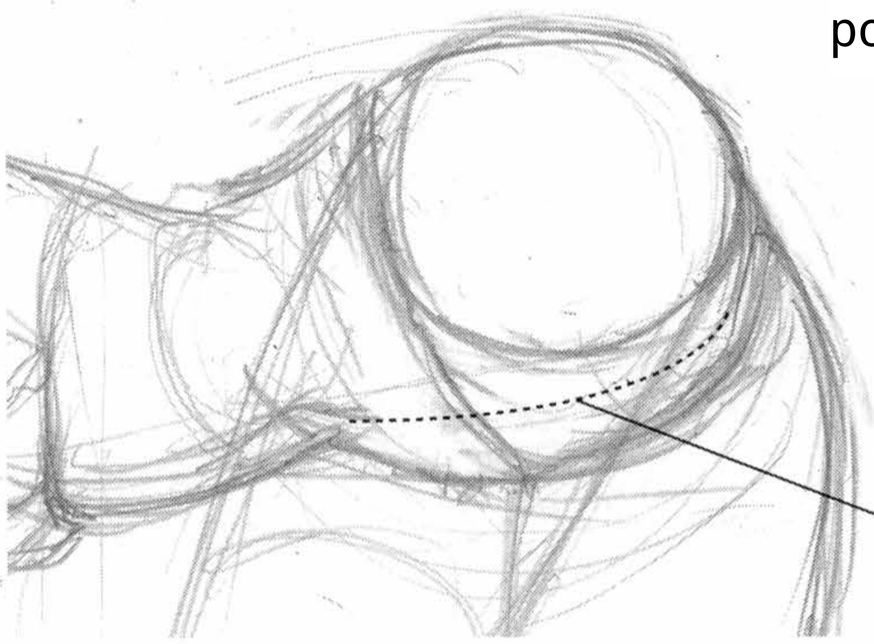
Dibujando alrededor de las nalgas. Arreglaré la línea entre la entrepierna y la pierna de la pierna.

Solo un poco detrás de la serpiente (ligeramente teñida)

La línea de base de la pierna aparece ligeramente.

Una línea de músculo emerge un poco.



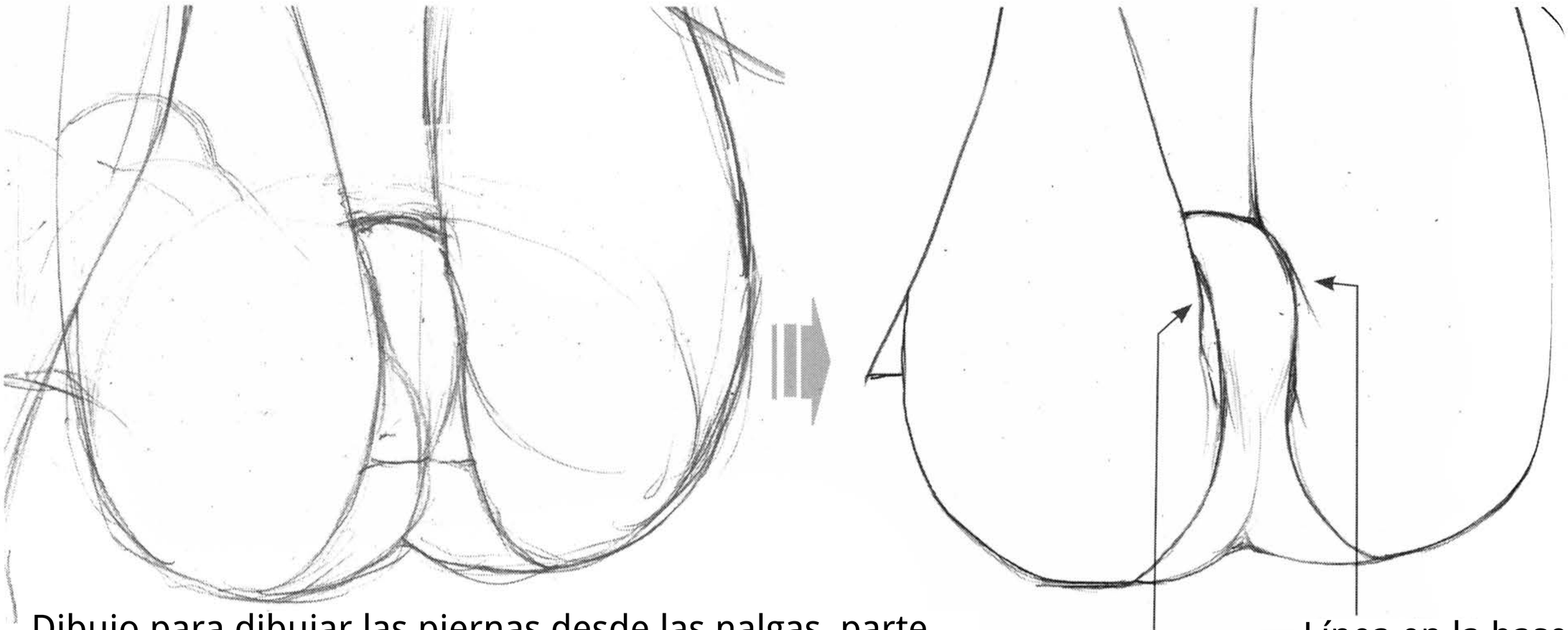


La línea central también gira.

● pose del sueño · supino

Pierna abierta en letra M

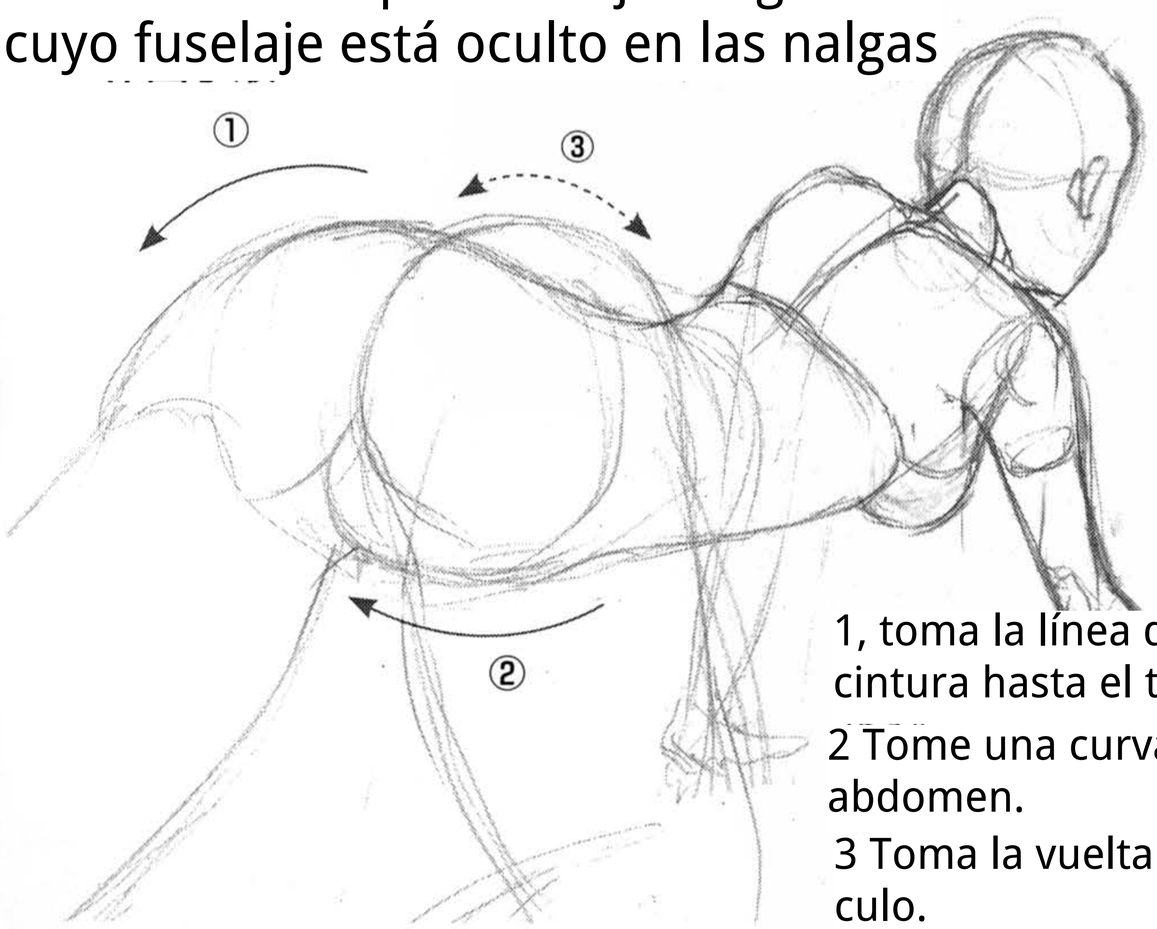
Dibujando



Dibujo para dibujar las piernas desde las nalgas, parte inferior del cuerpo (alrededor de la entrepierna)

Línea en la base de la pierna.

Procedimiento para dibujar ángulos cuyo fuselaje está oculto en las nalgas



1, toma la línea desde la cintura hasta el trasero.

2 Tome una curva desde el abdomen.

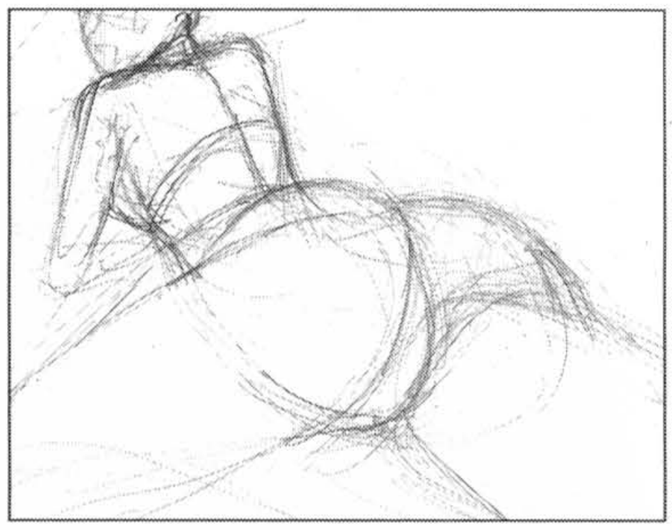
3 Toma la vuelta del otro culo.

- pose de postura mentirosa

Abre las piernas

Ángulo del asno

Líneas de la base de las piernas



Dibujando

Despierto mi cuerpo

Ángulo del asno

La línea de base de la pierna se superpone con la línea de las nalgas.

Tráiganse y den un gran paso

Si abres las piernas adelante y atrás, sentirás que tu culo es plano. Además, puedes ver la sensación plana de la parte inferior del cuerpo.

- Kick pose

Ángulo normal

Antes de levantar la pierna

Debido a que el poder entra, surgen líneas musculares.

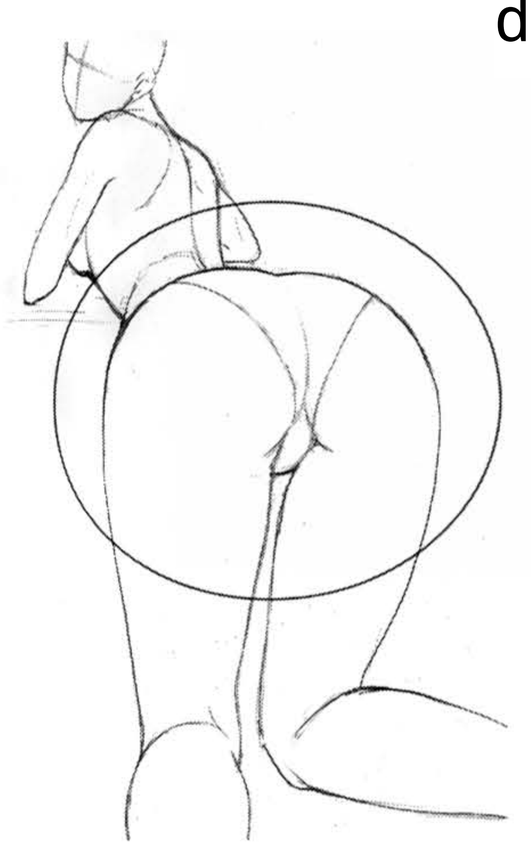
Aori

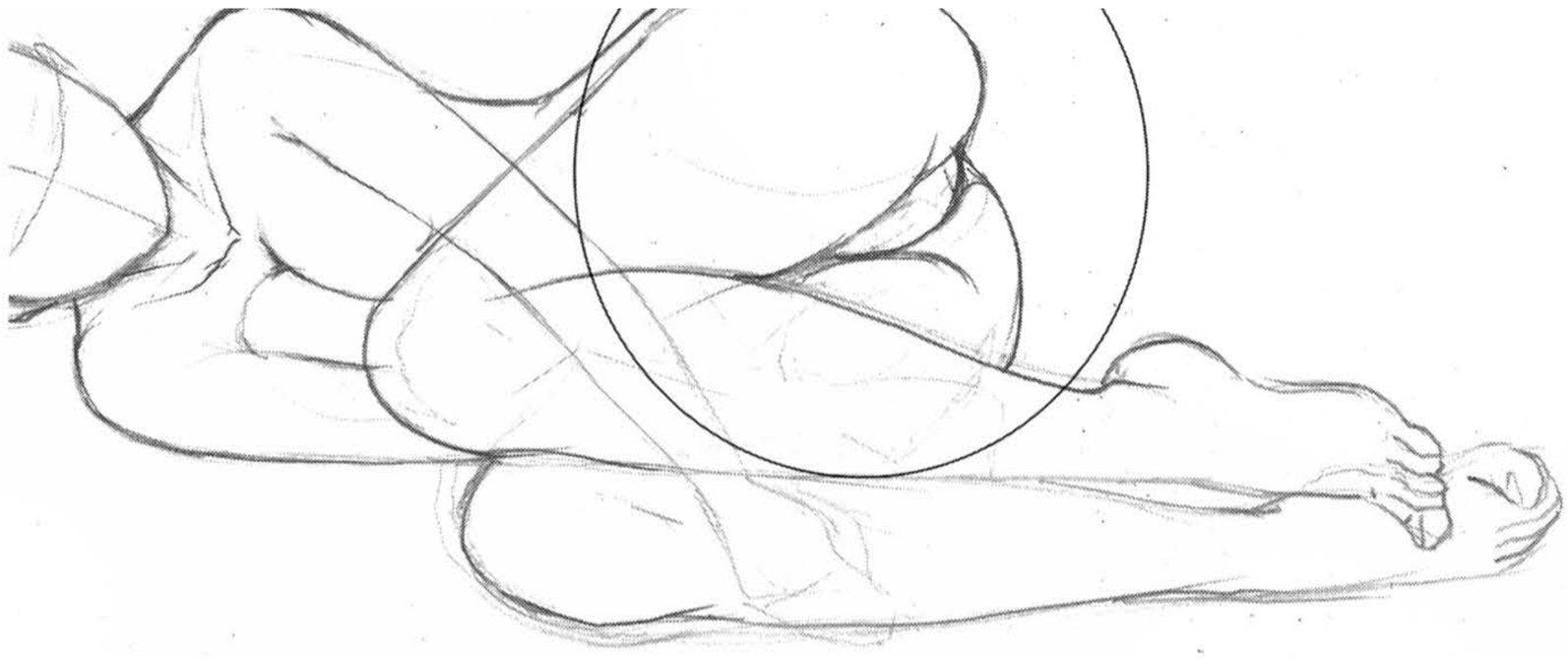
Si la abre de par en par hacia la izquierda y la derecha, la línea del músculo emergerá con fuerza.

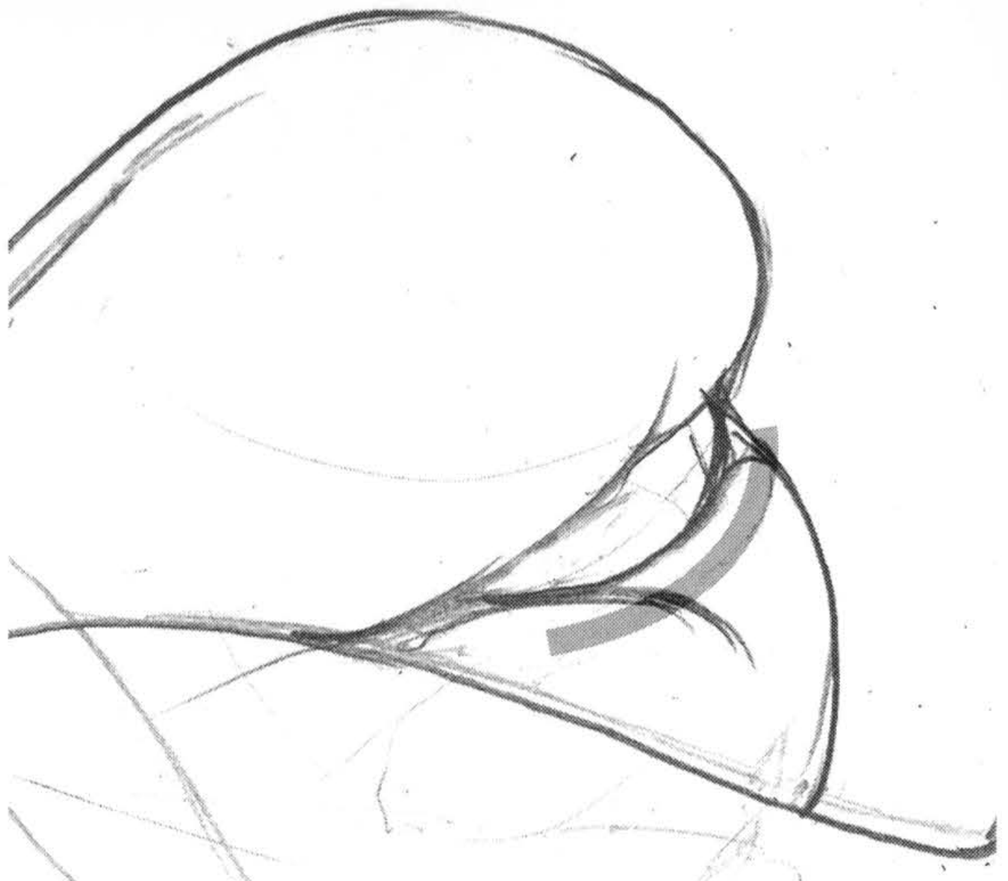
Puedes ver que la carne a tope se superpone a las piernas.

Redondez de la entrepierna

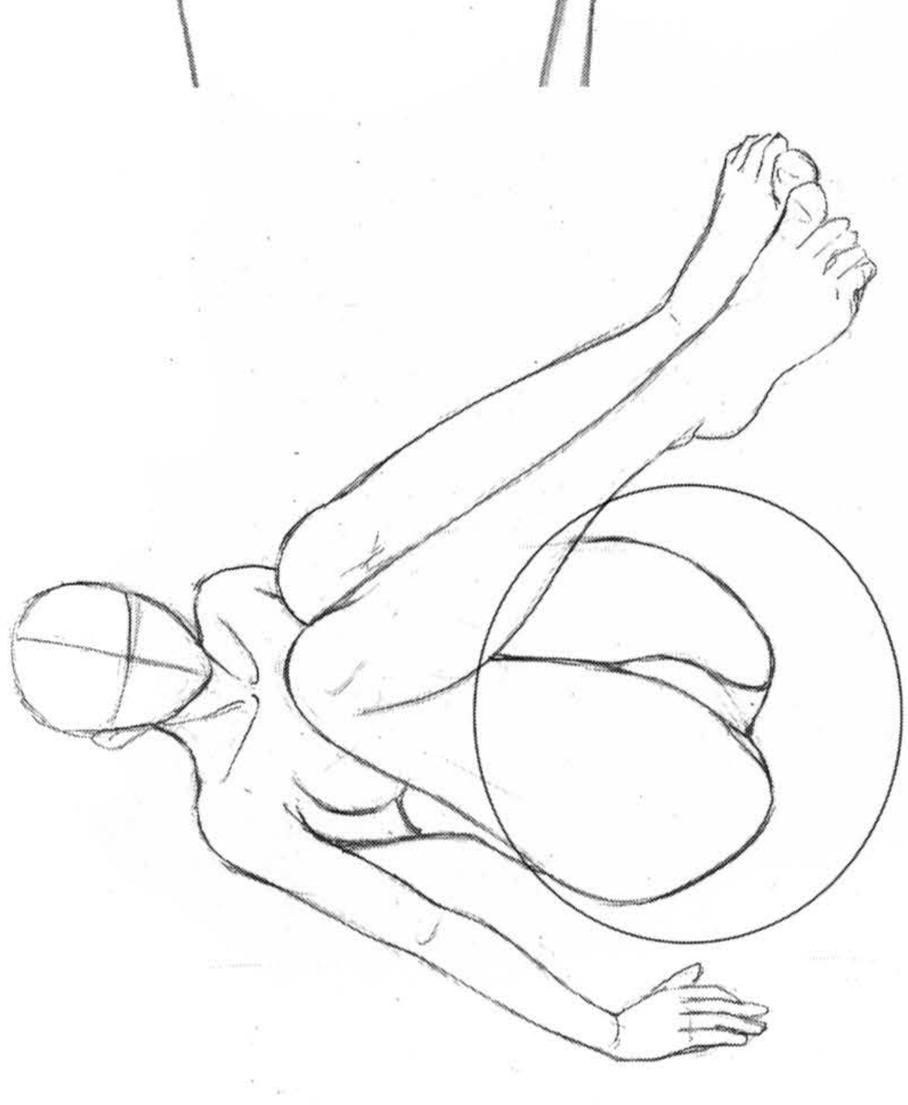
La condición tridimensional del fuselaje se refleja en la entrepierna. La curva de la ronda también le da al cuerpo una sensación tridimensional.

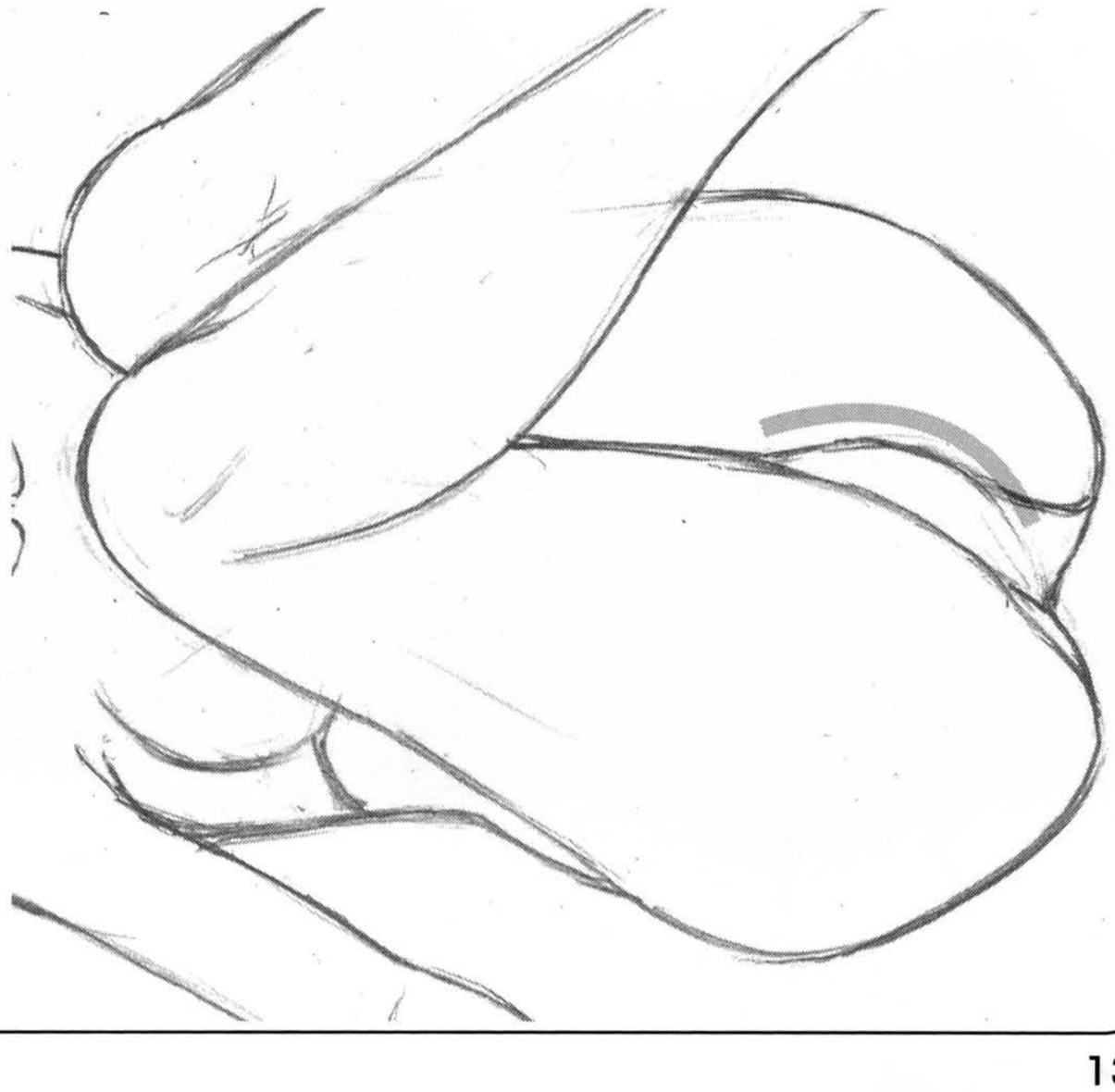






Dibujemos con una curva.





Vamos a dibujar piernas sexy con líneas

Dibujo de piernas

Aprende el grosor y las líneas de las piernas de los muslos que cambian de orientación.

Abulta hacia afuera

La forma de los muslos izquierdo y derecho y el contorno de la serpiente cambian según la dirección del pie.

Línea curva dinámica que refleja la redondez de las nalgas.

La rodilla está bien, incluso colocando un hueso óseo en la parte superior.

También se hincha un poco dentro.

Terneros

Sune parte

Debajo de las rodillas, "extremidades inferiores". Es Snapatsu.

La línea de Snapats está hecha por los terneros.

Terneros

Proporción de todo el cuerpo y la pierna. Las piernas son largas para la altura de los pies.

Veamos la expresión de la línea de la pierna

Frente / diagonal

Si estás de pie recto

Abre las piernas

La línea interna del muslo se hincha hacia adentro.

Los muslos de las piernas estiradas se vuelven gruesas.

Traigo mis rodillas hace un tiempo.

Estoy estirando derecho.

La línea exterior es redondeada.

Abulta más.

Una línea de hoyuelos se puede hacer al lado de los huesos de la serpiente.

Cuando las piernas apuntaban hacia la serpiente

Pierna cuyos dedos de los pies están hacia afuera. El muslo es grueso

La línea del muslo se adelgaza cuando el dedo está mirando hacia el frente.

Lo estoy saliendo.

Levantar una rodilla

El grosor del muslo es claro.

Volver

Cuando el chasis está en el suelo

Este muslo es delgado.

Ligeramente arrugado con una curva en la parte posterior de la rodilla.

Con una pose firme, la fuerza de la pierna no entra en las piernas.

Vamos a compararlo con la pierna derecha de la punta de los pies, el muslo.

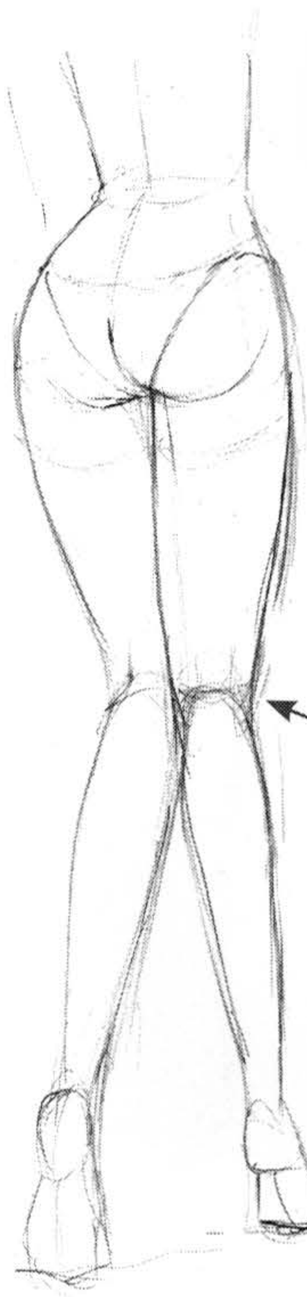
En caso de puntillas

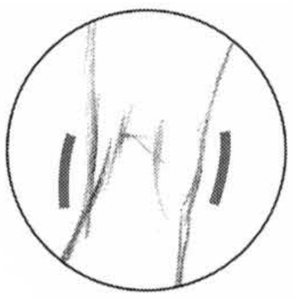
Las líneas musculares emergen ligeramente también en los muslos.

Ambos pies de puntillas. El poder llega a las piernas y las líneas de los músculos aparecen claramente en la parte posterior de la rodilla.

El tendón del tobillo emergerá.

Puntos Vamos a atrapar detrás de las rodillas





Incluso al dibujar la parte posterior de la rodilla, captas la redondez de la articulación de la rodilla.

Dibuja como si las partes del cofre estuvieran conectadas desde la parte posterior de la rodilla.

Líneas con patas vistas en poses en movimiento

Gran saltó

Veamos el cambio de muslos y rodillas

Butt's line

Líneas de las piernas

Cuando se tuerce más desde la cintura hacia abajo

a+b

La conexión entre las nalgas y las piernas es clara.

a

b

Redondez de la articulación de la rodilla

a

b

c

d

Para ejecutar

Dibujo. El muslo es el comienzo de la línea de la pierna. Capturemos la parte inferior de la pierna, la entrepierna y la parte inferior del torso.

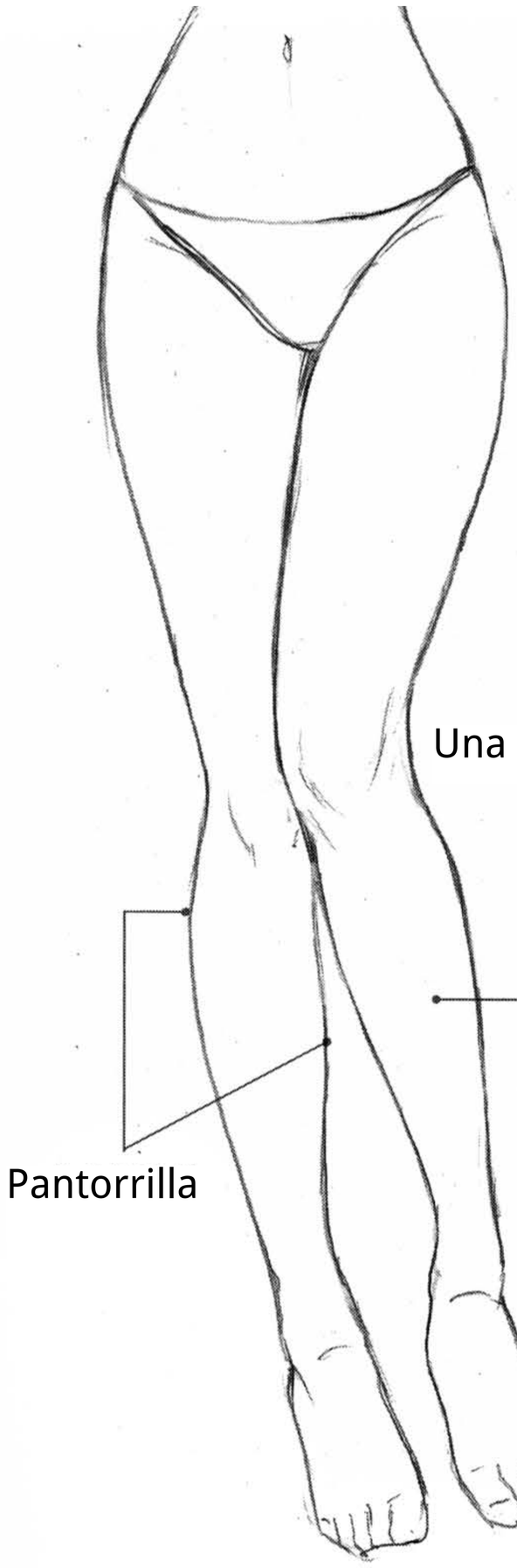
Puntos

La carne está por encima de los pantalones.

En este ángulo, los muslos llevan a una rodilla con casi el mismo grosor. Usemos una curva cerca de una linea recta.

- Levantamiento de rodillas, muslos y pantorrillas.

Pasemos a observarnos a nosotros mismos



Una rodilla

Sune

Pantorrilla

Tobillo

La postura es recta.

Agachado

El muslo se vuelve grueso

Butt meat

Pantorrilla

Una rodilla

Muslo abultado

Levanto la cabeza de la rodilla.

Abriré mis piernas más dinámicamente al desviar mi postura.

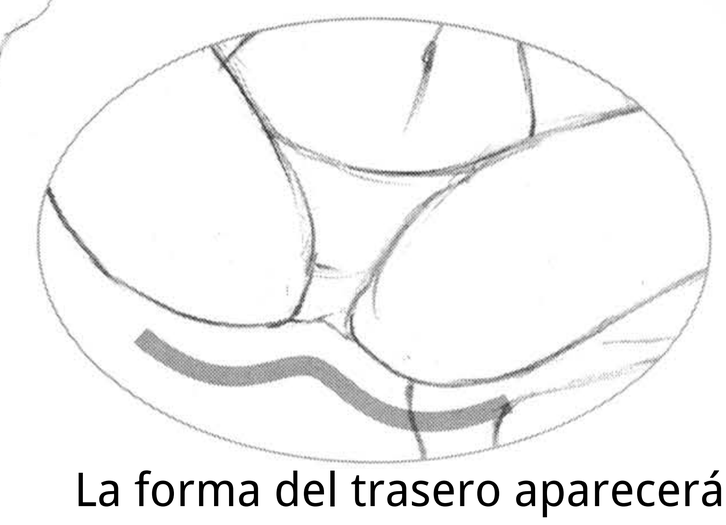
Desde que entra el poder, agregue el toque muscular 1 a los muslos.

Puedes ver la línea de la base de la pierna.

Una combinación de líneas rectas y curvas para representar una rodilla.

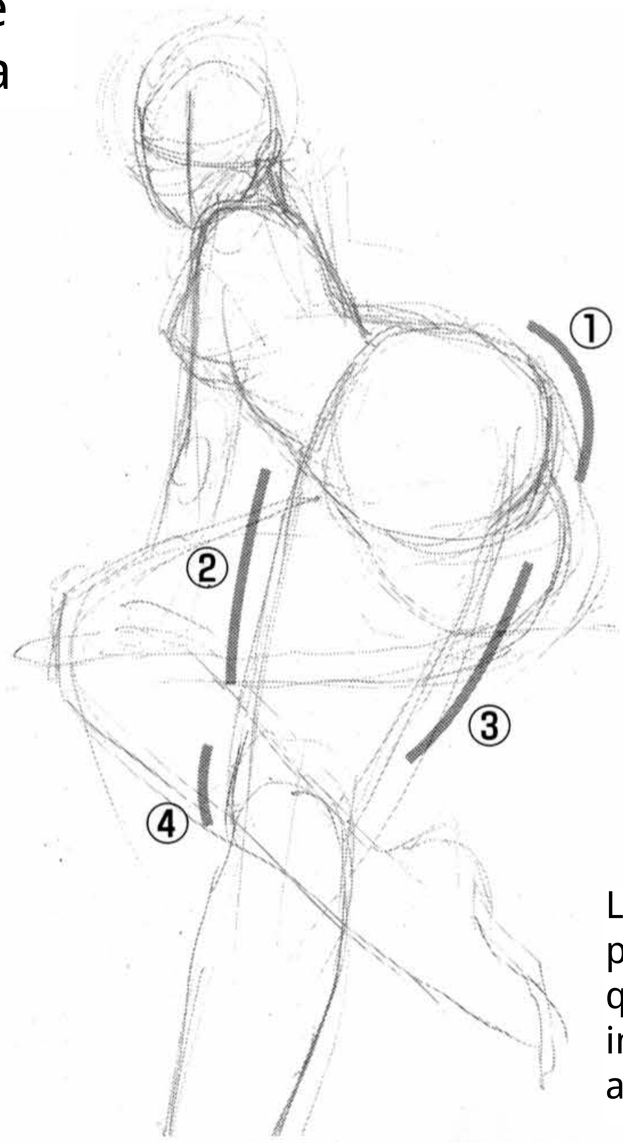
Levanta tus rodillas.

Un paso en pie.

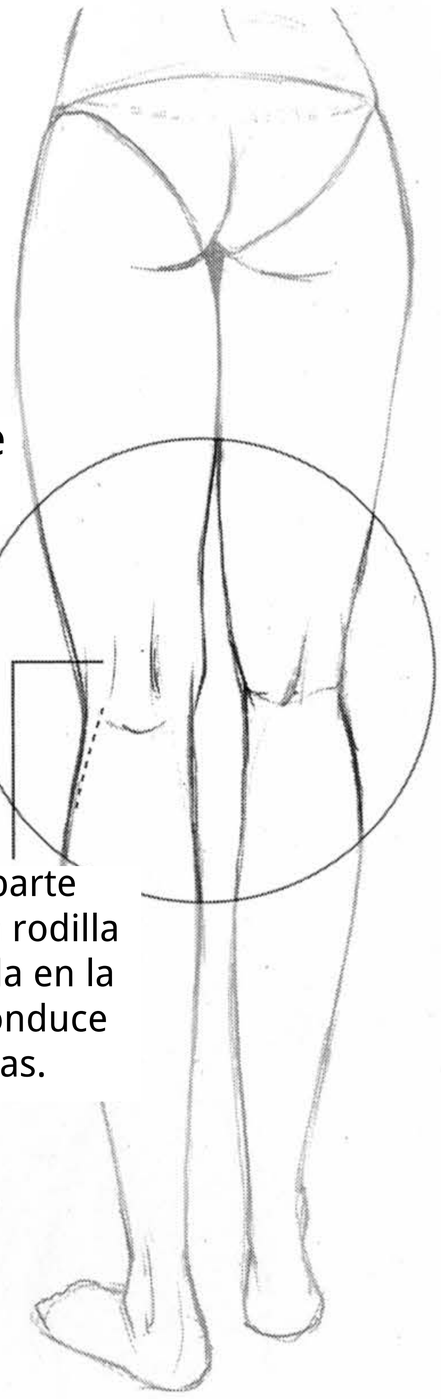


La forma del trasero aparecerá.

• Alrededor de la rodilla, también preste atención a la parte posterior de la rodilla



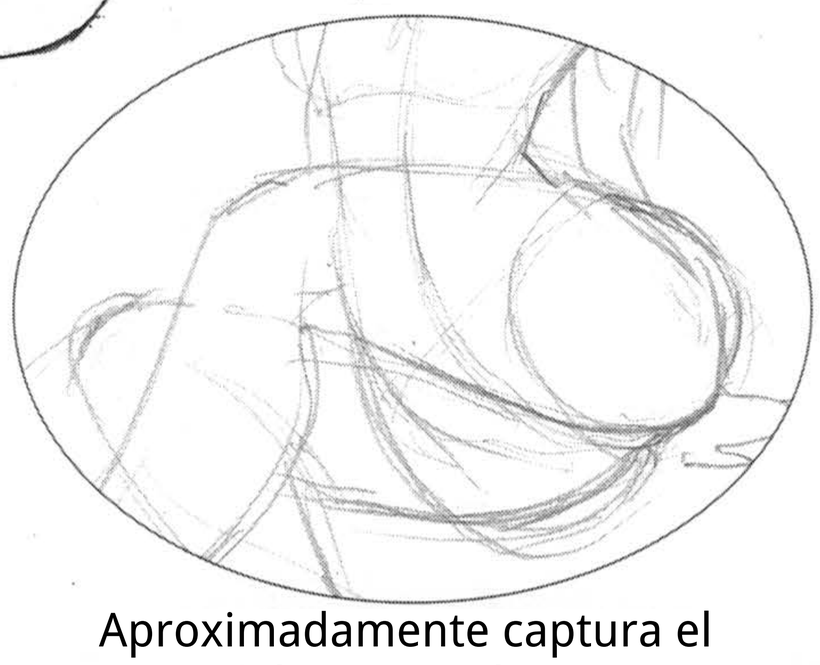
La rodilla se dibuja como parte de la línea de la pierna. ① Nalga ② ③ Muslo ⇒ ④ Cojamos como una rodilla.



Detrás de la rodilla

La línea en la parte posterior de la rodilla queda atrapada en la imagen que conduce a las pantorrillas.

Una curva corta detrás de la rodilla da un efecto estereoscópico alrededor de la rodilla y las piernas.

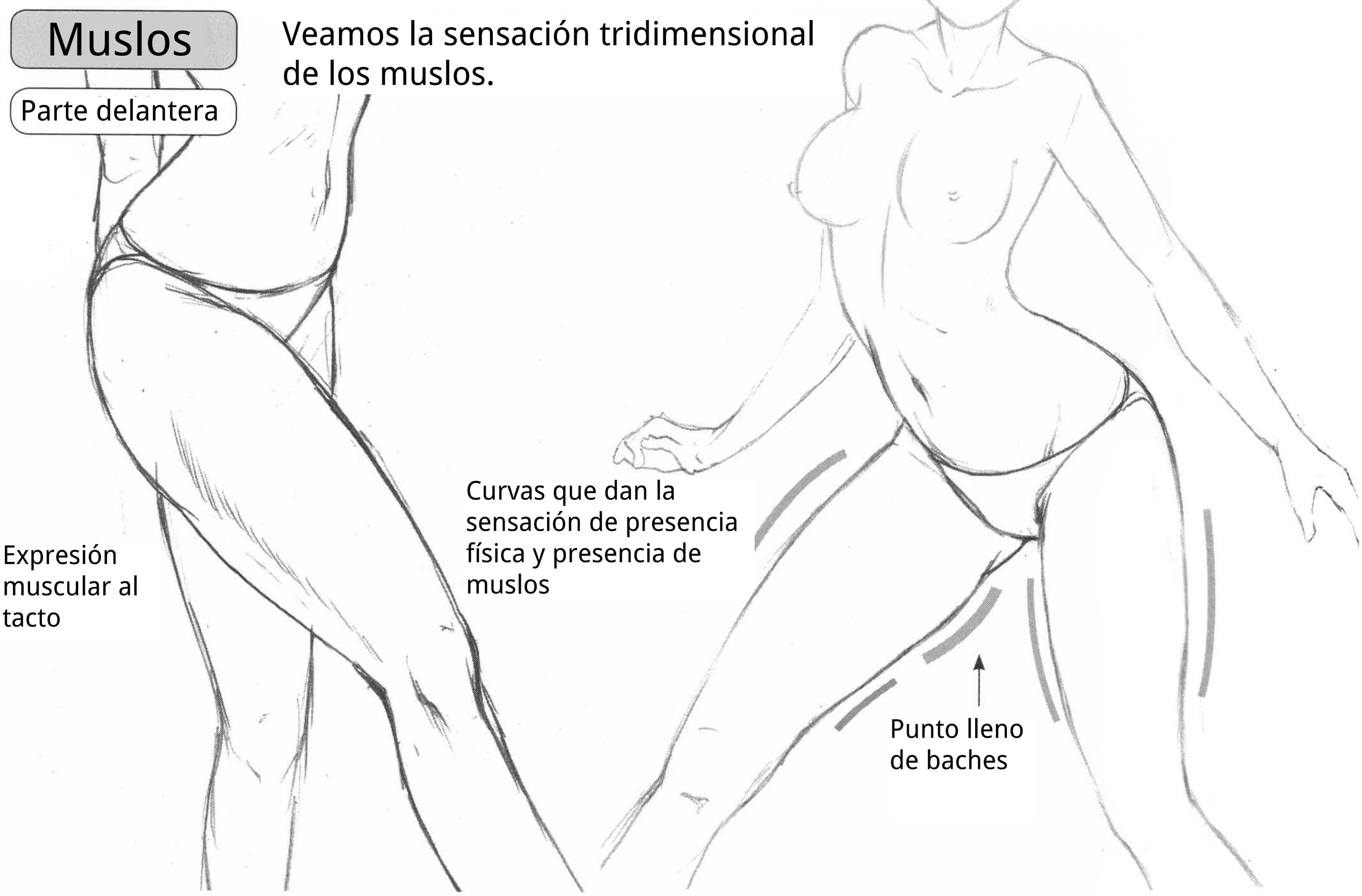


Aproximadamente captura el torso del cuerpo y las piernas.

Muslos

Parte delantera

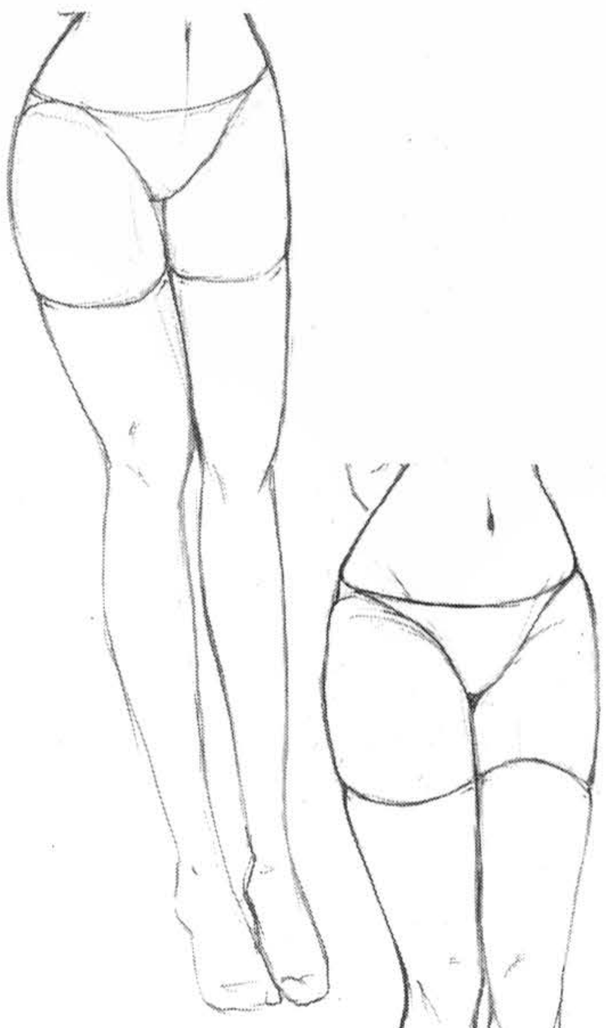
Veamos la sensación tridimensional de los muslos.

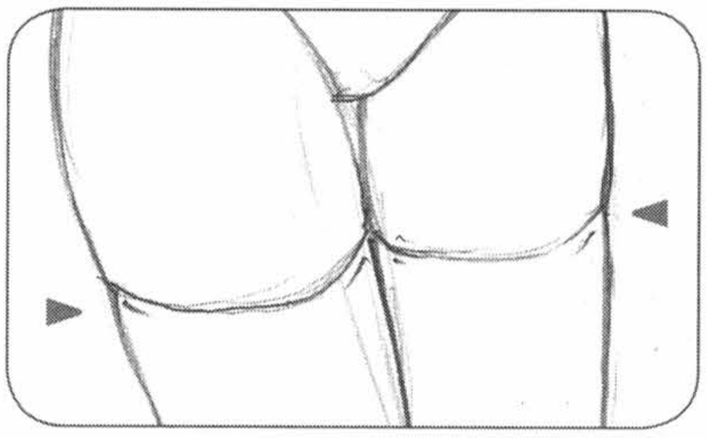


Expresión muscular al tacto

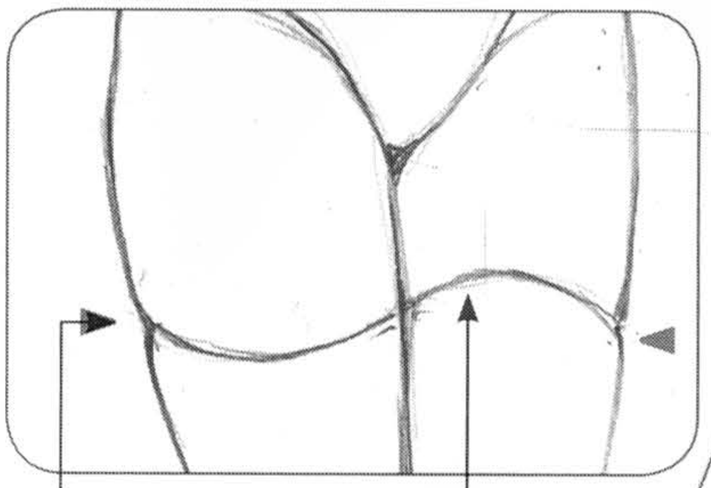
Curvas que dan la sensación de presencia física y presencia de muslos

Punto lleno de baches





Por lo general, es una curva descendente.



Solo un paso adelante cambiará la línea hacia arriba.

Una expresión de "estrechamiento" para cavar en la carne. Los calcetines de rodilla tienen un efecto de expresión de la sensación física.

Dado que se está avanzando, se convierte en una curva ascendente.

Se convierte en una curva descendente.

Los calcetines de la rodilla dirigen la sensación tridimensional y la dirección de las piernas.

Parte trasera

Levanta el talón
y ponte de pie

Constriccion

Poner una rodilla
en el frente

Se vuelve
espeso.

La constricción
será discreta.

Gira tus pies con
un pie parado

Me puse
una
grieta

Aori

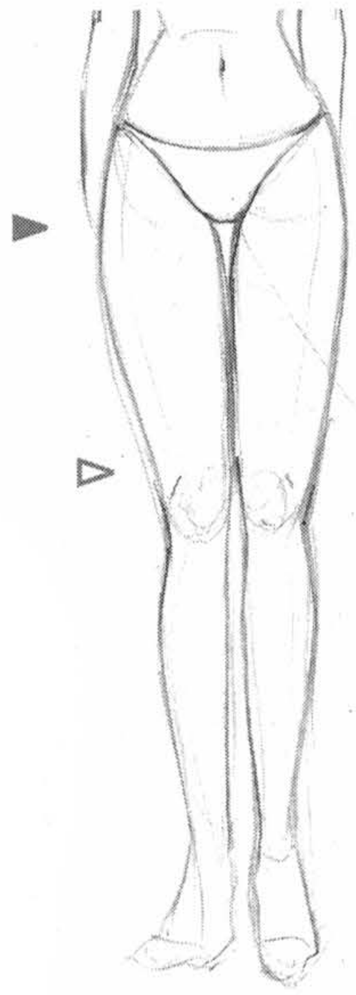
Desde el muslo está en un estado de hasta, muslos se ve de forma natural y dibujar en el modo de varilla no hacer hincapié en la curva.

La sensación tridimensional sale cuando se coloca una línea de tórax.

Sentado pose

Muslos y rodillas

Prestemos atención a la rodilla y la línea del muslo, la base de la pierna.



Muslo

Una rodilla

Referencia: muslos y rodillas con postura erguida

Siéntate con las piernas cerradas

Abulta.

Esquina del asiento

También atención a las rodillas
La rodilla es una imagen que dibuja las cuatro esquinas de una elipse.

Abra las piernas y siéntese

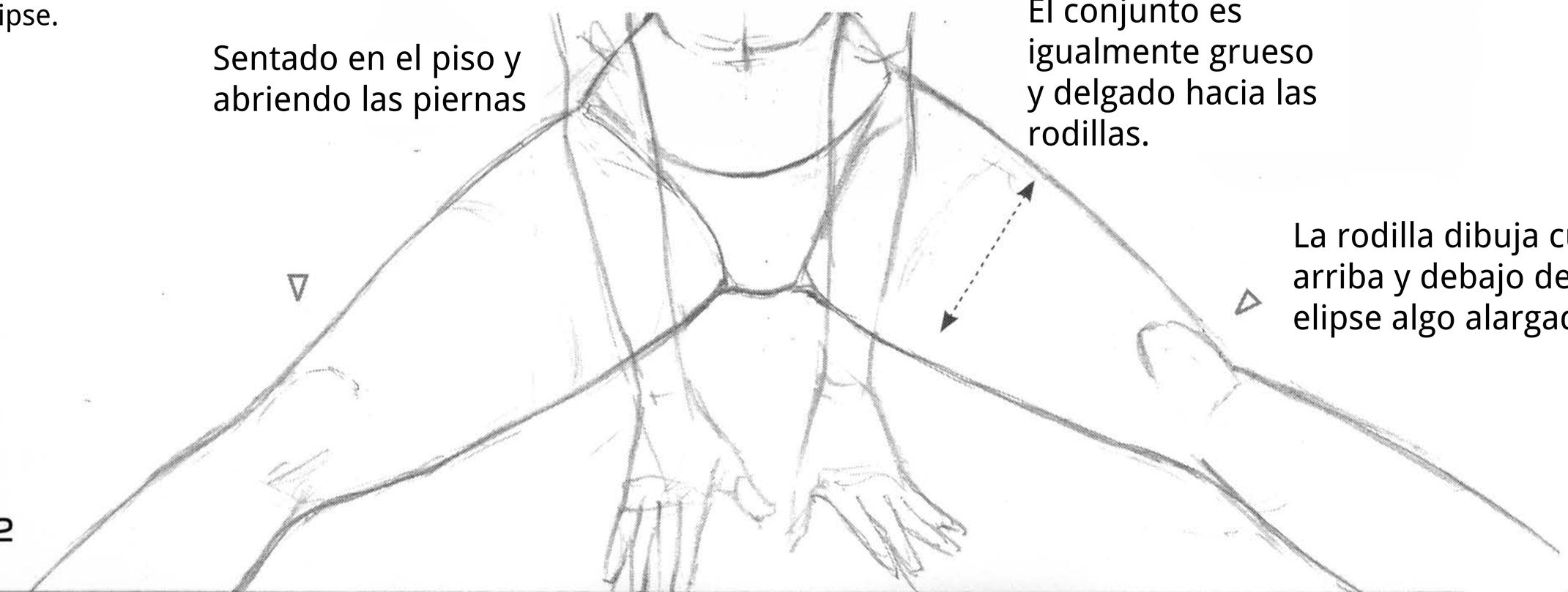
Las protuberancias internas

La rodilla es una imagen que dibuja ambos lados de una elipse.

Sentado en el piso y abriendo las piernas

El conjunto es igualmente grueso y delgado hacia las rodillas.

La rodilla dibuja curvas arriba y debajo de la elipse algo alargada



• Pierna de pierna de postura de pierna abierta y raíz de pierna

a Punta redonda.

a Gira hacia el frente.

Observemos los cambios en la línea debajo de los muslos, rodillas y rodillas.

Saqué la cintura de atrás ligeramente contra ella.

75 aparecerá en la base de la pierna y hará una abolladura.

Piernas y piernas extendidas

Cuando tus dedos se levantan

a Voy a dejar el piso.

Cuando se baja el dedo del pie

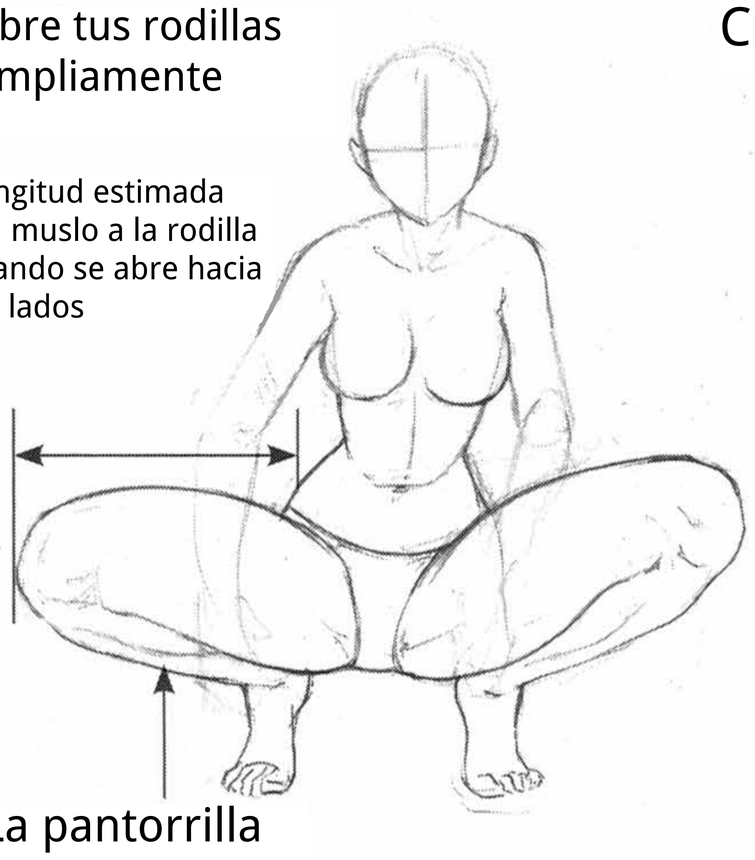
a voy al piso.

Ponerse en cuclillas y sentarse

• Movimiento y cambio de muslos y rodillas

Abre tus rodillas ampliamente

Longitud estimada del muslo a la rodilla cuando se abre hacia los lados



La pantorrilla se hincha.

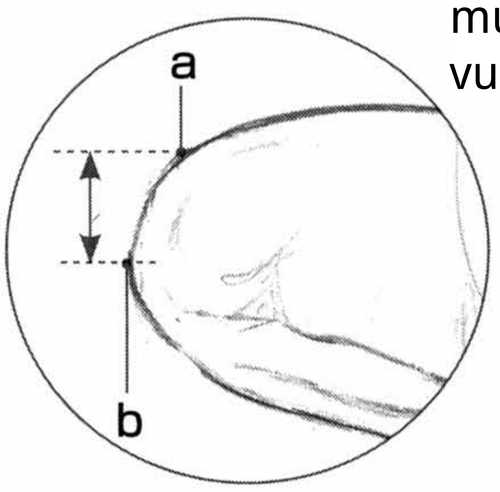
Cierra tus rodillas

Estimación de la posición de la rodilla

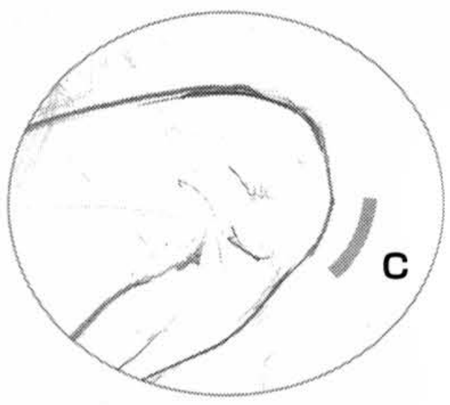
Tomemos la raíz de la pierna.

La parte del muslo se vuelve corta.

El lado interno del muslo sobresale.



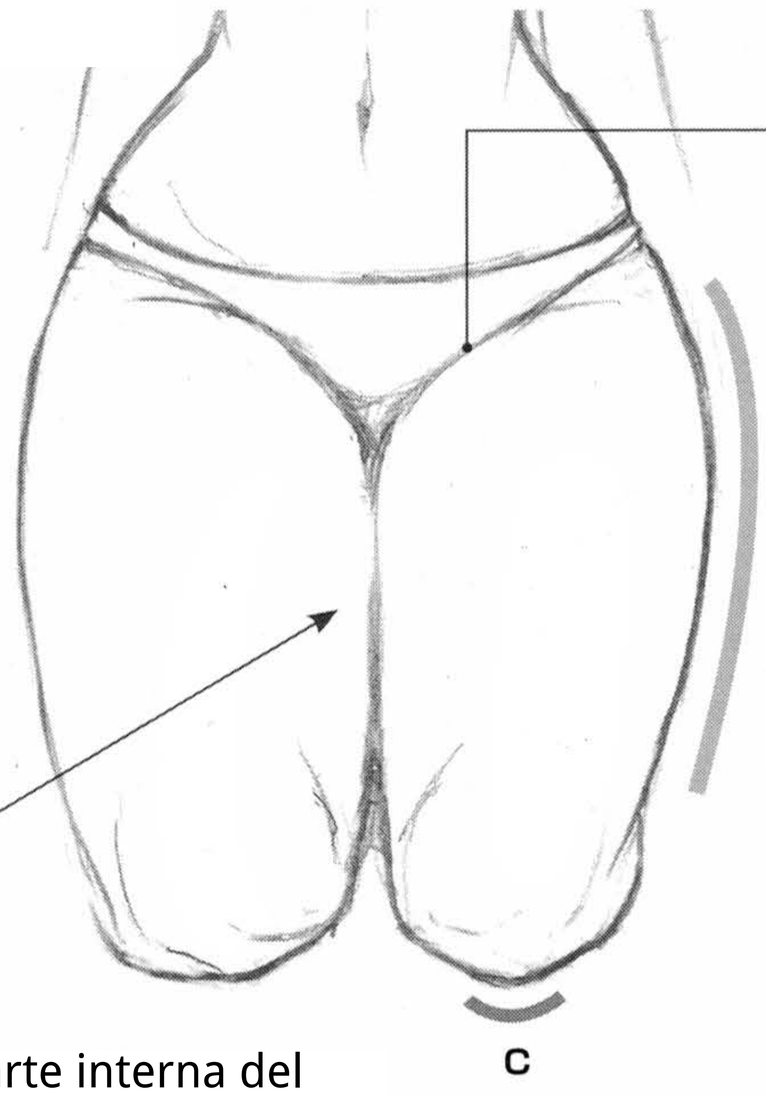
Espesor de la porción de la rodilla



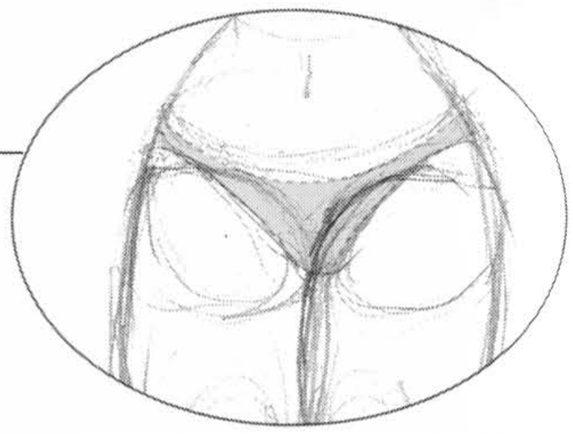
Terneros

Puse mis rodillas en el suelo

Hay distancia.

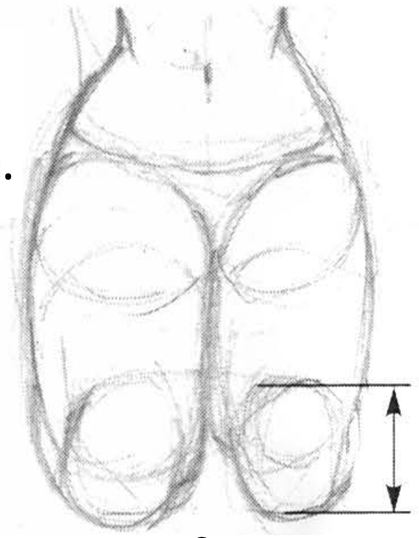


La parte interna del muslo es una línea recta sin constricción.



Muslo de carne, la línea de los pantalones está oculta.

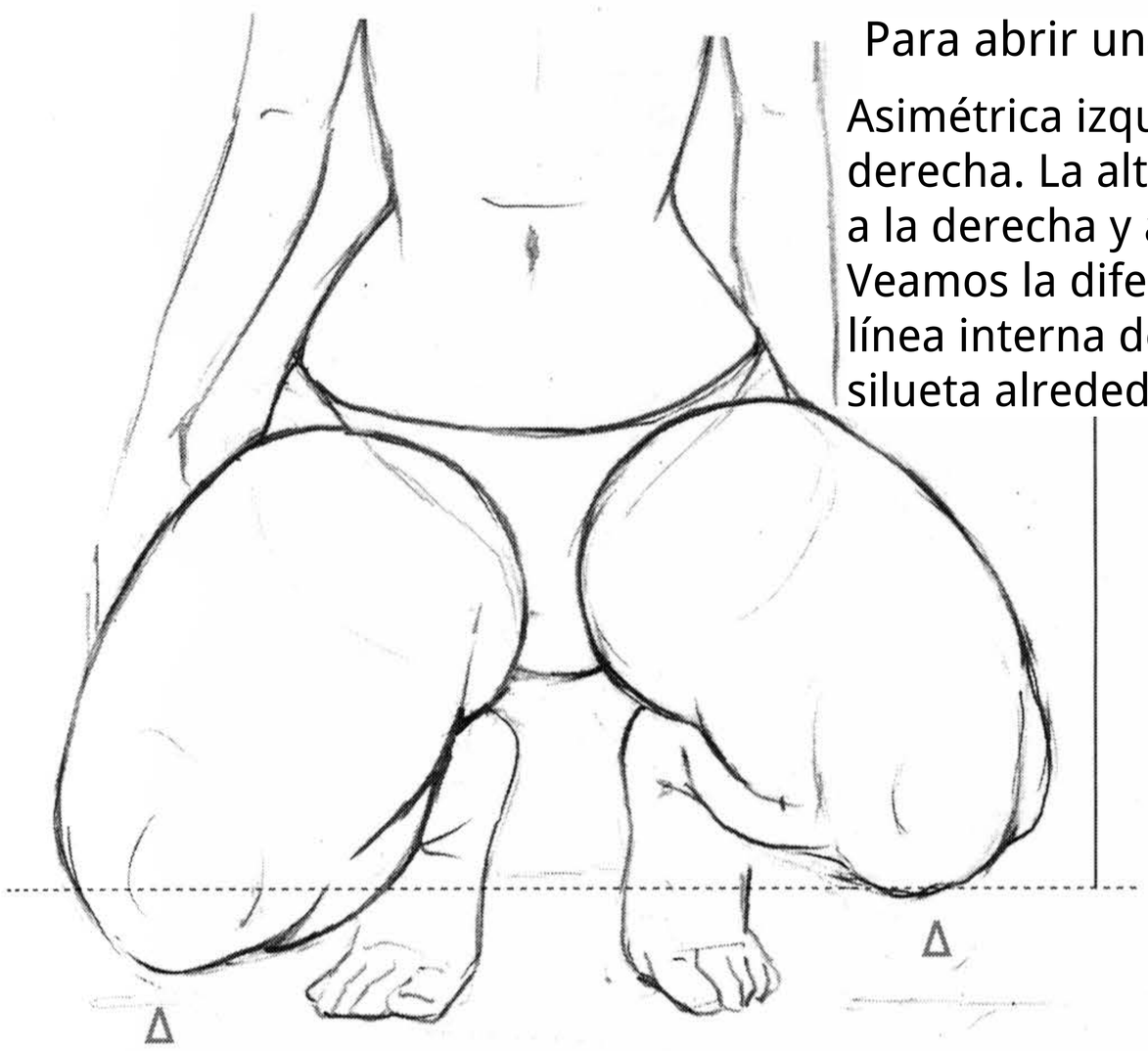
El muslo sobresale hacia afuera.



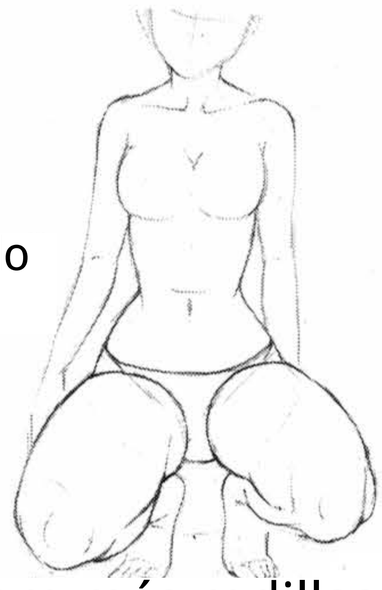
Aprietemos firmemente el atari de la rodilla y seamos conscientes del grosor (grosor) de la pierna

Para abrir una rodilla

Asimétrica izquierda / derecha. La altura es diferente a la derecha y a la izquierda. Veamos la diferencia entre la línea interna del muslo y la silueta alrededor de la rodilla.

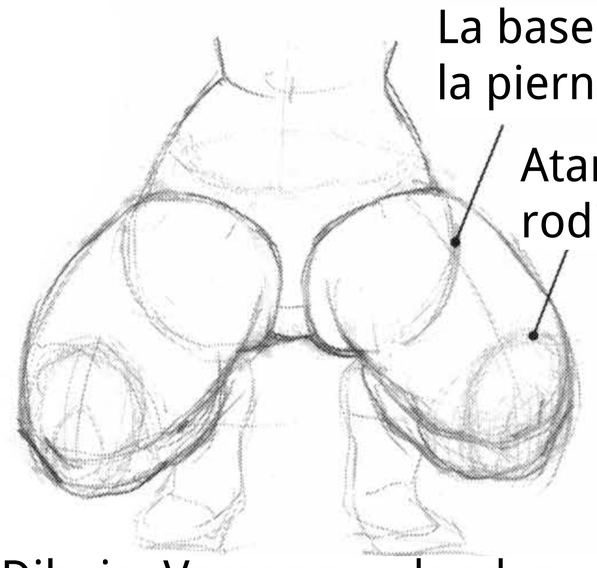


Es un ángulo normal



Abre más rodillas

Las diferencias ligeramente antes y después de la posición de los pies hacen una diferencia en la parte interna del muslo y la línea de la pantorrilla. Es cómodo decidir en cada lado y dibujarlo simétricamente.

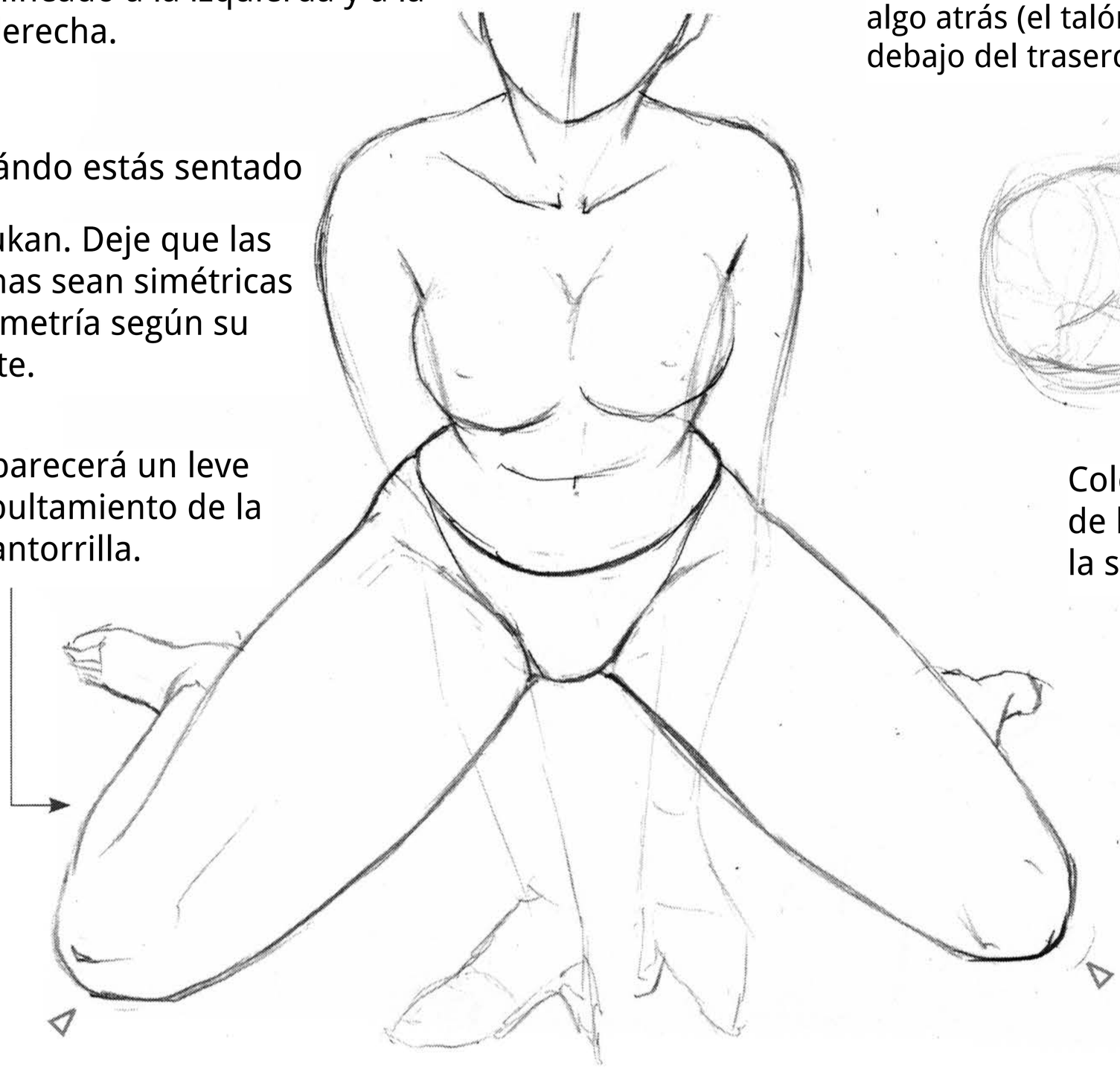


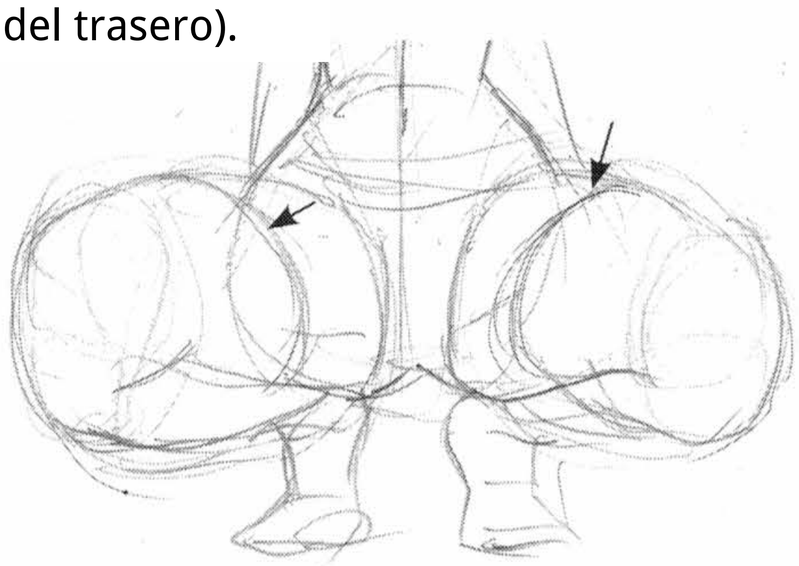
Dibujo. Vamos a redondear la base de la pierna y el atari de la rodilla. ※ En esta etapa, alineado a la izquierda y a la derecha.

Cuándo estás sentado

Es Fukan. Deje que las piernas sean simétricas en simetría según su mente.

Aparecerá un leve abultamiento de la pantorrilla.





Coloque el muslo en la línea de los muslos, para capturar la sensación de tridimensional.

Bosquejo áspero
Tome la posición de la entrepierna en el piso.

Pose sexy dinámica

Abierto hacia los lados

Expresión de la sensación física mediante el tacto

Caso donde una rodilla está unida al frente. Es una línea en forma de U.

Puedo hacer un agujero de alfiler como un agujero de alfiler.

Atari de la parte superior de la rodilla

Atari en la parte inferior de la rodilla

Un poco antes de la rodilla

Huesos de la parte superior de la rodilla

Cuando las rodillas están unidas al piso

Rayas musculares emergen.

Huesos de la parte superior de la rodilla

Apuntando la rodilla en frente

Atari de toda la parte de la rodilla. Es un gran óvalo.

Acuerdo de solicitud

Abultada

Las arrugas ingresarán al abdomen ya que se doblarán ligeramente hacia adelante.

Una expresión de hiza simple que se expresa solo con líneas simples

Línea de pantorrilla

Los huesos de la rodilla están emergiendo fuertemente.

La orientación de la pierna cambia, la línea de la pierna también cambia.

Tiene aproximad amente el mism o ancho de hom bros.

Hueso óseo debajo de la rodilla

Pierna en cuclillas

La curva de la pantorrilla aparece en el frente.

Ancho de hombro

Es largo

Mas abierto

La curva del muslo aparece en el frente.

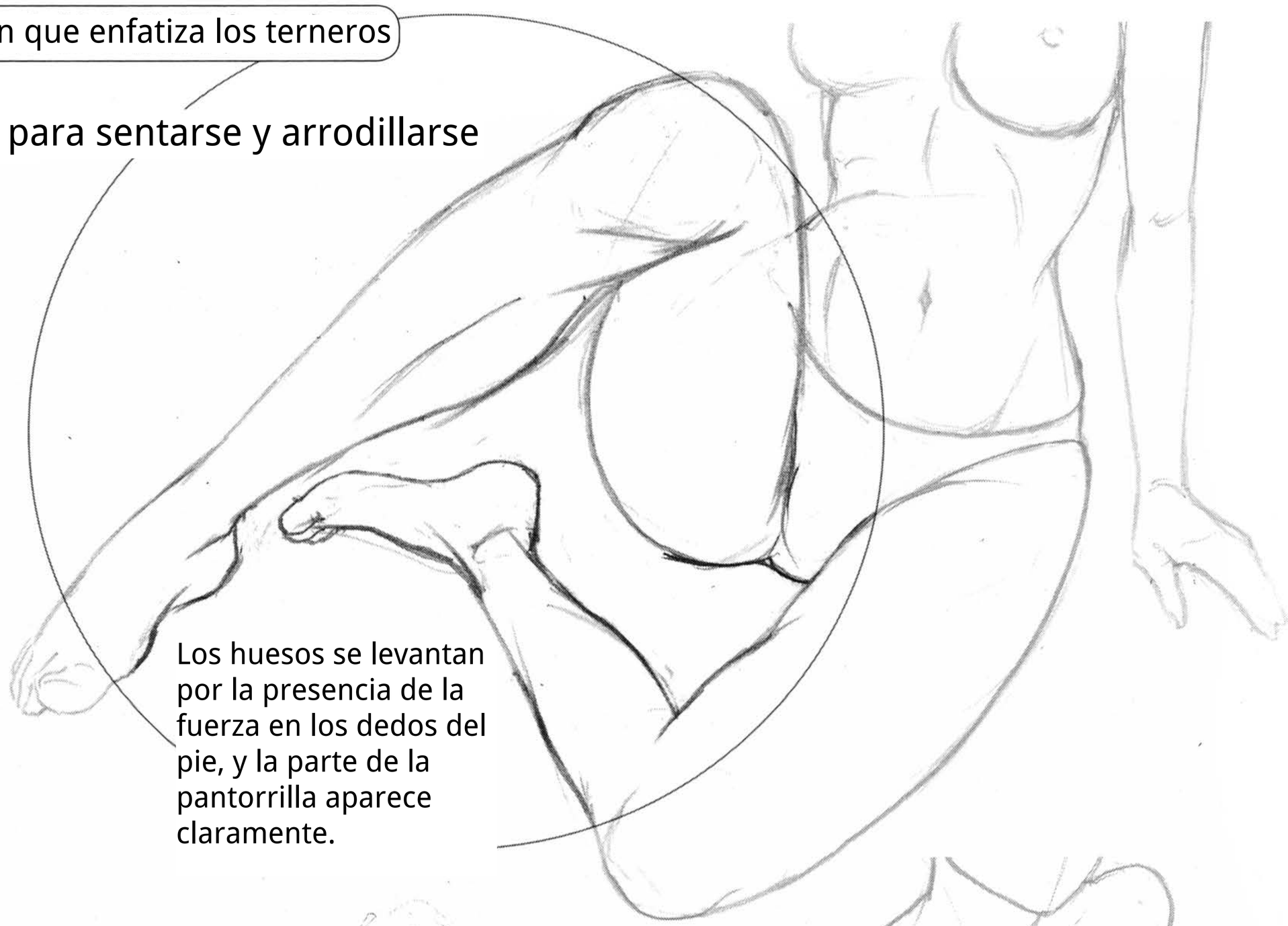
Tengo rayas de músculos.

Dibujo de los terneros

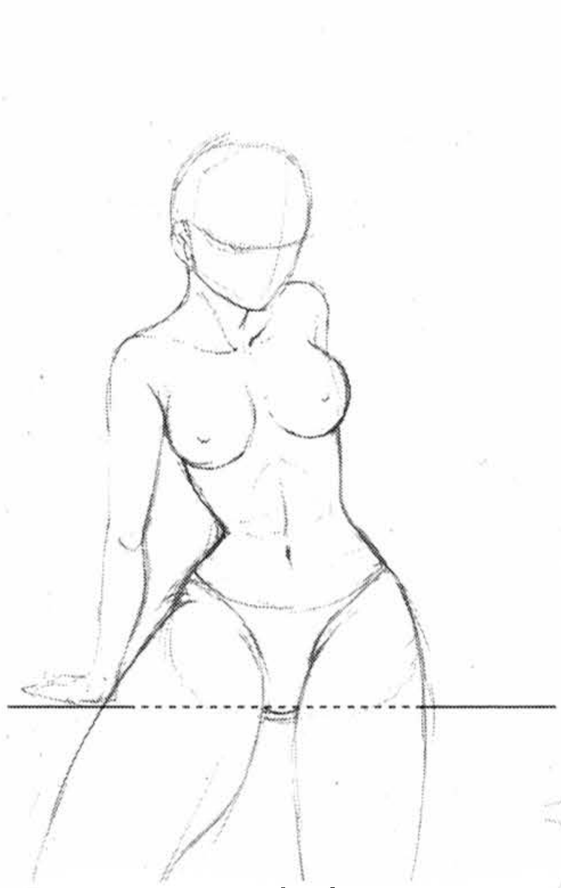
Miremos la expresión de la expresión física de rodillas y pantorrillas.

Expresión que enfatiza los terneros

- posar para sentarse y arrodillarse

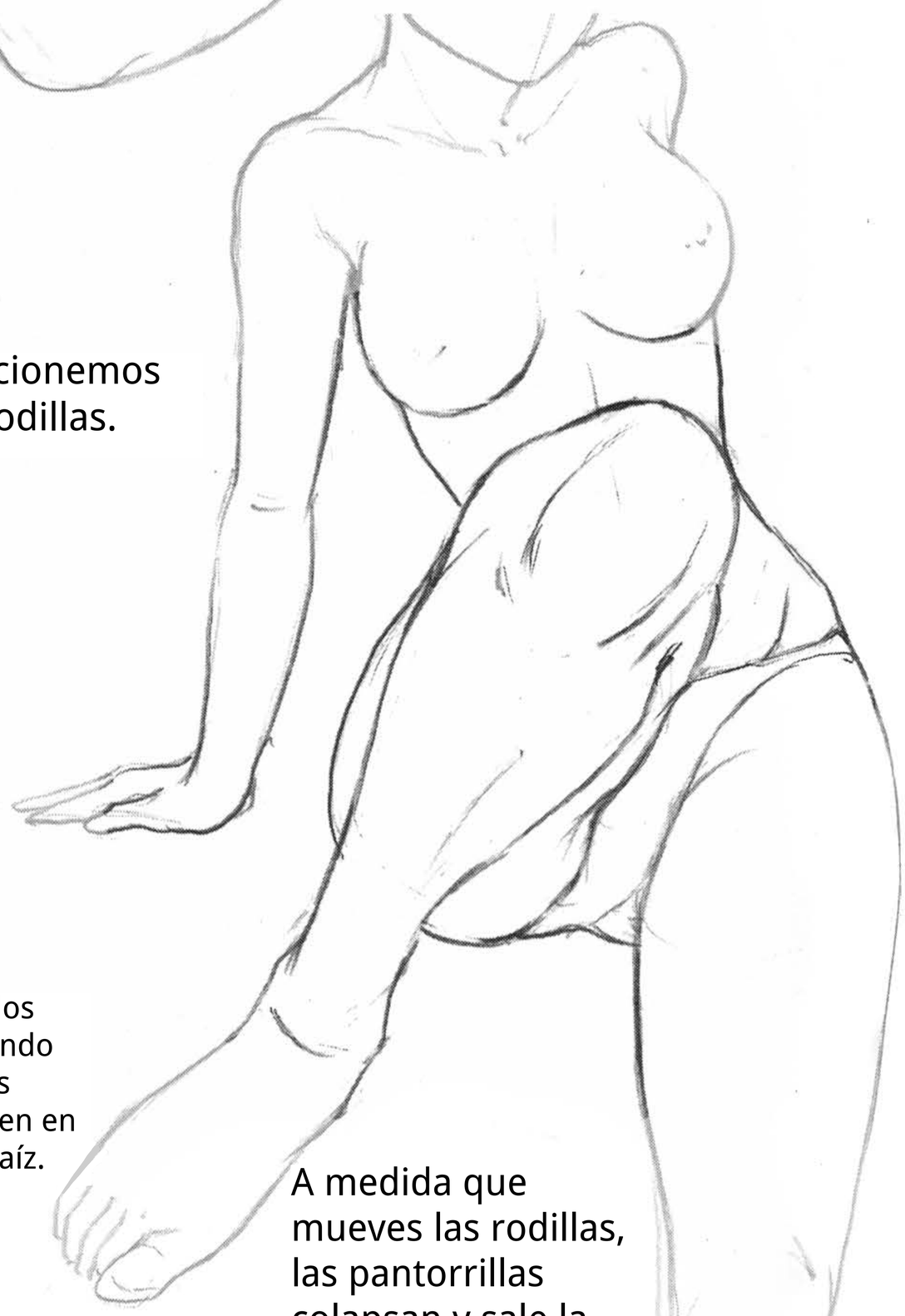


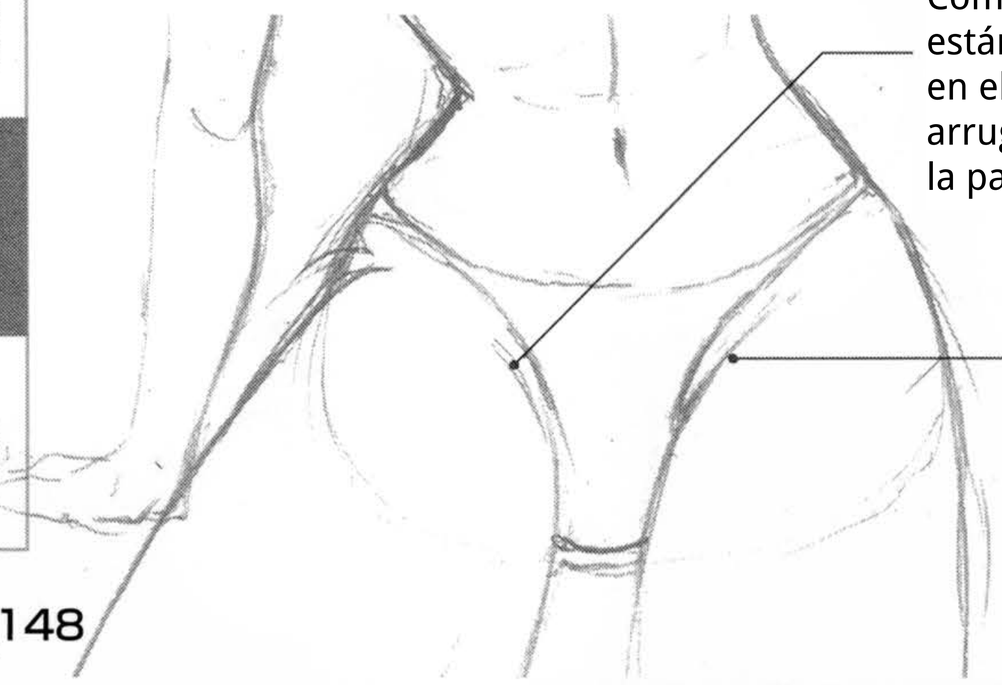
Los huesos se levantan por la presencia de la fuerza en los dedos del pie, y la parte de la pantorrilla aparece claramente.



Posa antes de levantar las rodillas. Me estoy inclinando.

Posicionemos las rodillas.





Como los muslos están apareciendo en el frente, las arrugas se hacen en la parte de la raíz.

Curva curvilínea curvada, una superficie curva y muslos tridimensionales.

A medida que mueves las rodillas, las pantorrillas colapsan y sale la inflación.

El dibujo del cuerpo que se vuelve invisible con las piernas también es importante.

Puedes hacer una abolladura al lado del hueso de la serpiente.

Los muslos son gruesos e hinchados porque están perfectamente en el piso.

Los terneros se presionan fuertemente contra los muslos.

Los huesos del esqueleto aparecen claramente.

Dibujando mientras determina el asiento, la rodilla, el tobillo, la posición del pie.

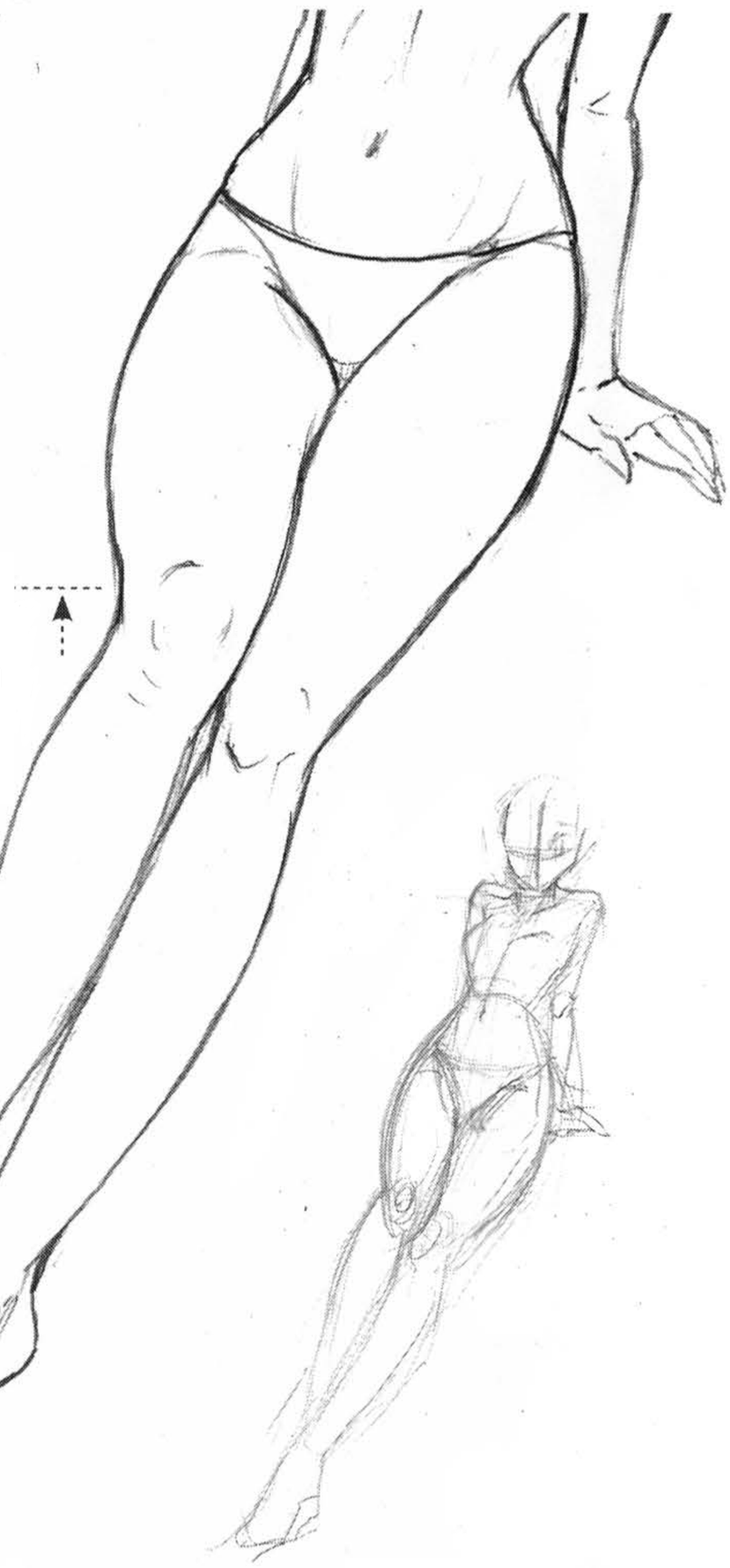
Expresión simple de los terneros

- Cuando el ternero está unido al muslo

Las pantorrillas se abultan más de lo normal presionándolas contra los muslos.

Las sombras que pueden estar junto a los huesos de sune darán un sentido de carne pero al mismo tiempo te darán una impresión "fuerte". Si omites la sombra y solo haces una curva de las pantorrillas, nacerá una simple línea de pierna. Es efectivo cuando desea ajustar el carácter del personaje y dejarlo en una impresión suave.

- Cuando la pantorrilla no está unida al muslo



Si levanta un poco las rodillas, se producirá una hermosa línea de piernas.

Una delgada línea de pantorrilla crea imágenes de personajes delgados.

Omitamos la línea del hueso de la rodilla si es necesario.

Cuando se representa el relieve de los huesos de la rodilla.

Tendón línea continua desde el hueso de la rodilla

Tome la posición de las nalgas y dibuje las rodillas y las líneas de las piernas.

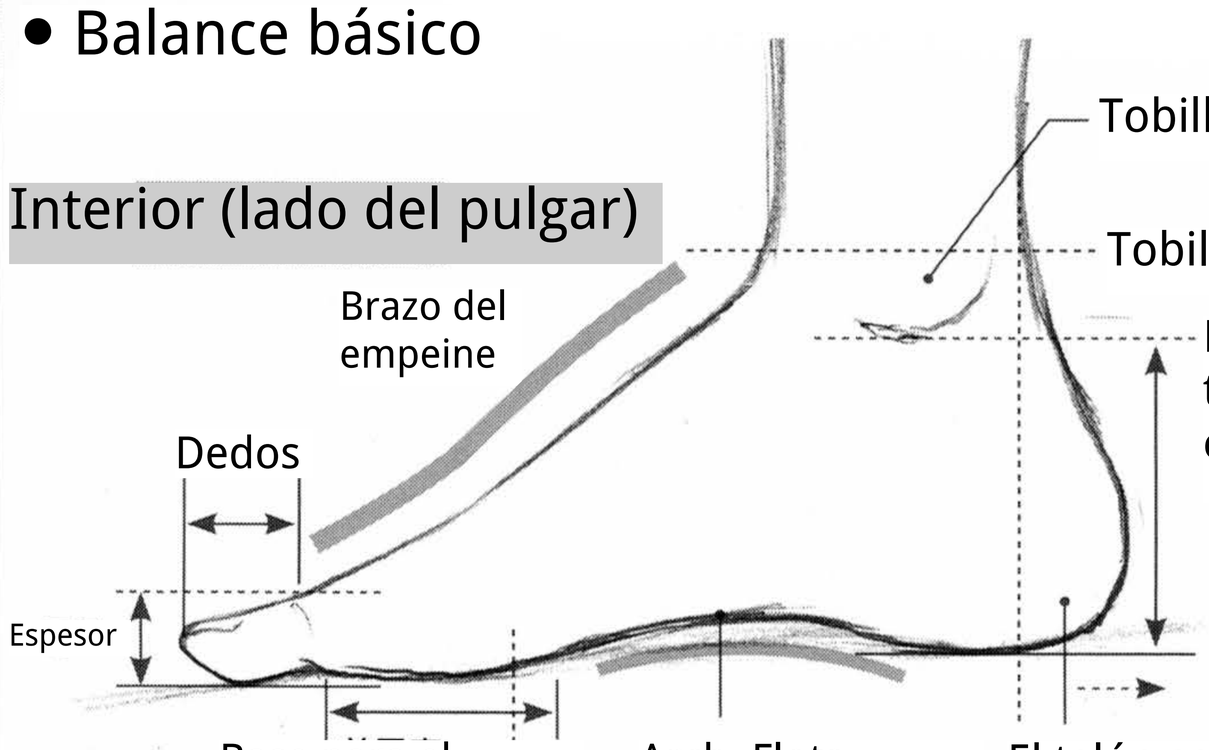
Miremos la expresión de los pies por Bose

Dibujando un pie

Cambia en el lado derecho y el lado izquierdo.
Aprende las características de la forma.

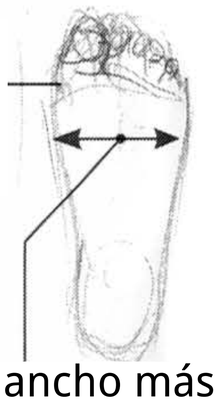
- Balance básico

Interior (lado del pulgar)

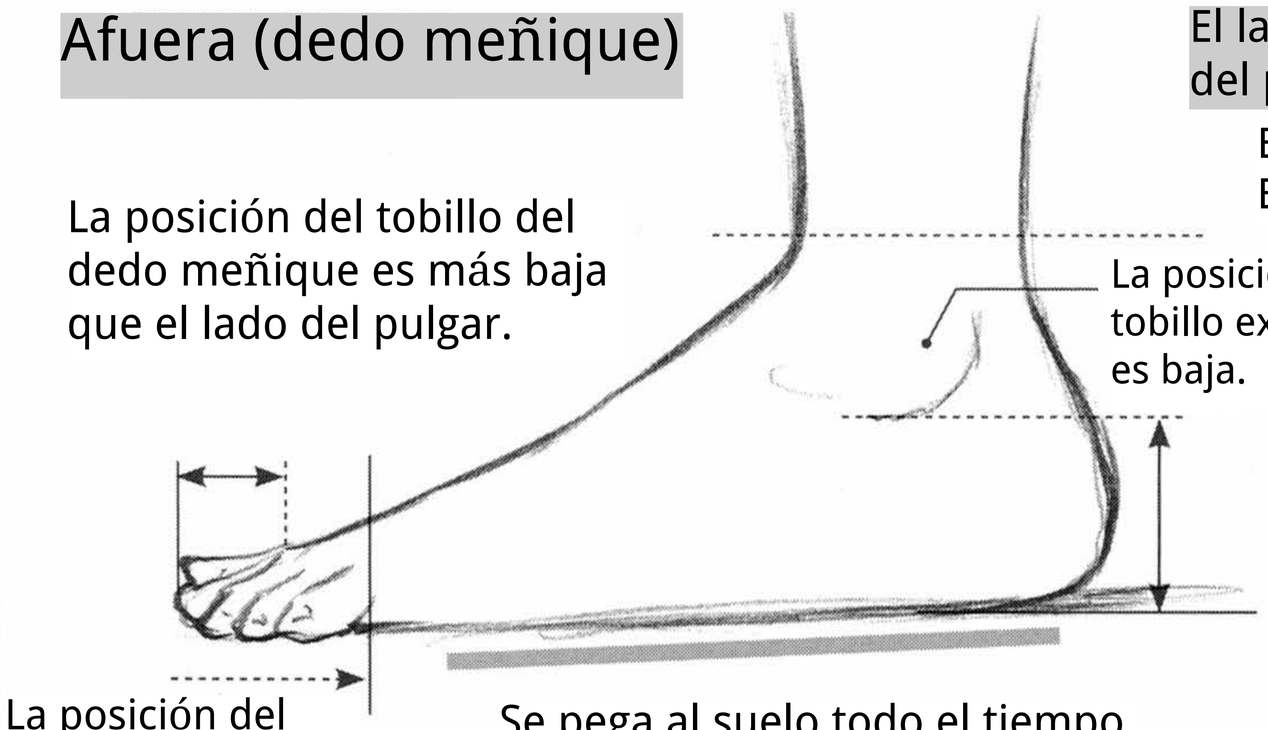


Detrás del pie

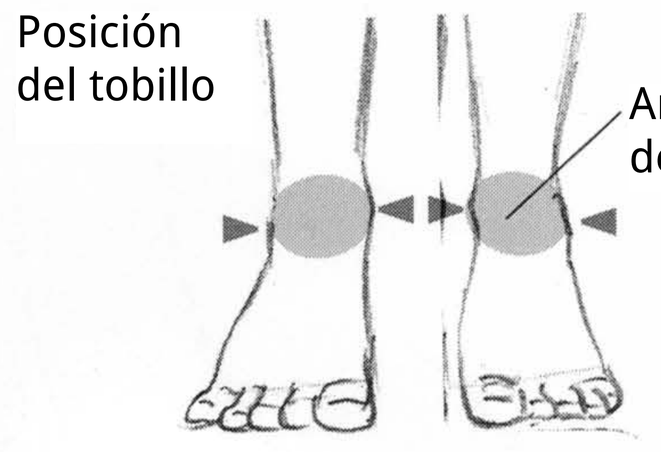
Tomemos la primera mitad y la segunda mitad con 0 grandes y pequeños.

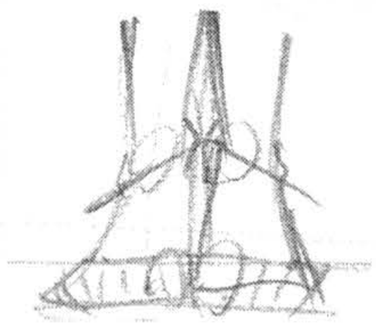


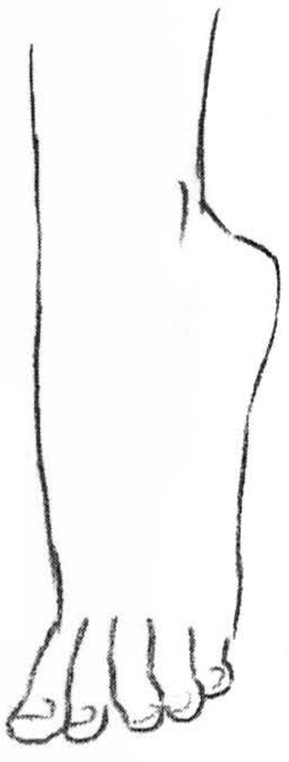
Afuera (dedo meñique)



El lado del empeine del pie




Al dibujar el tobillo, el interior es más alto, así que tome el Atari en forma de ha.



Pie de varias poses

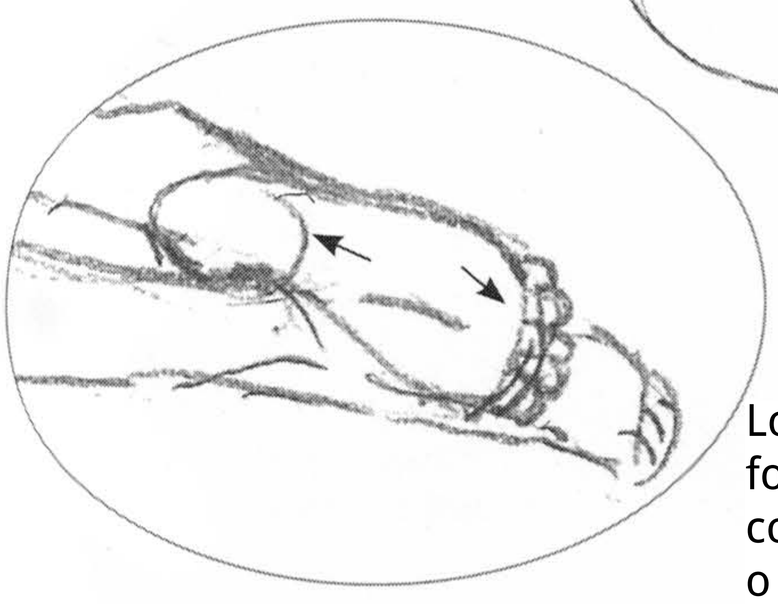
Pies patéticos

Dibujemos en una forma grande.

Apoye una pierna con el otro pie

Doblar las rodillas

Estira tus piernas



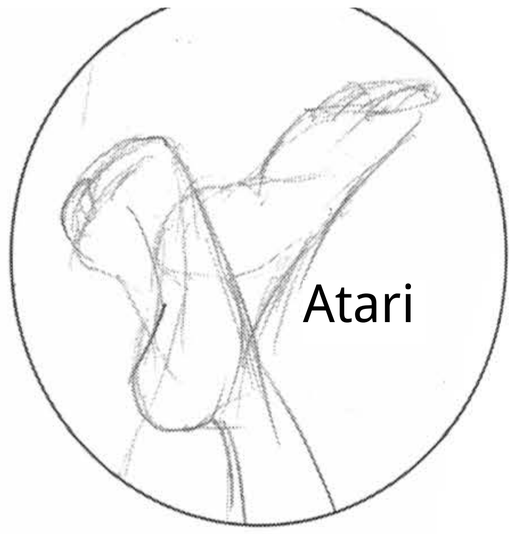
Lo dibujo mientras tomo una forma que se puede atrapar, como una cresta de una cresta o una raíz de un dedo.

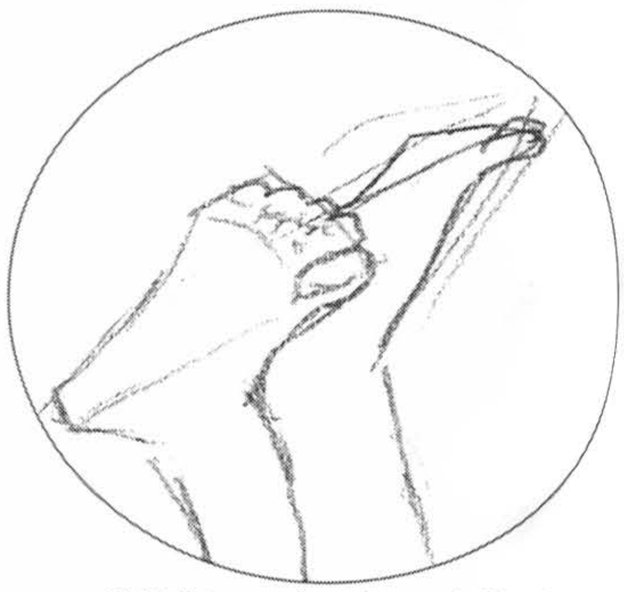
Vamos a dibujar levantando los lados.

- Las piernas están ensambladas

Parte frontal (dirección Naname)

Prestemos atención al dedo del pie, el talón, la línea Atari que captura el tobillo.

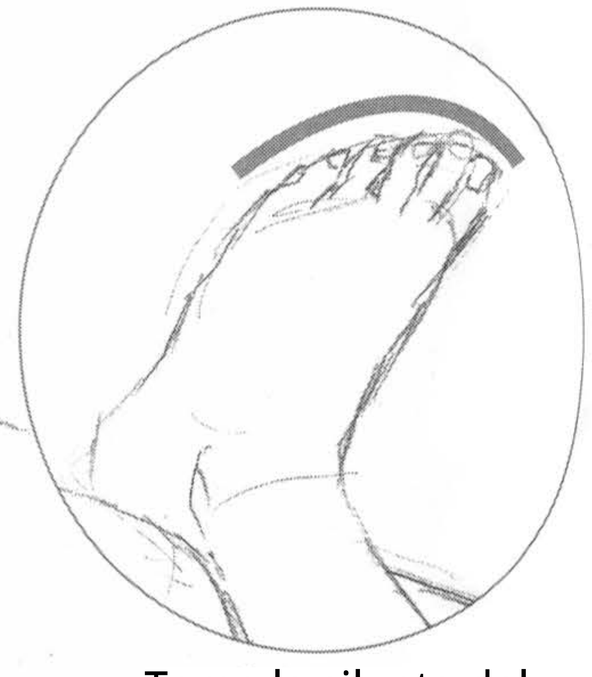




Simplifica y dibuja. Toma una forma usando una línea recta como cuerpo principal. Dependiendo de cómo se ve, tomemos forma para que sea fácil de atrapar.

Horizontal · algo fukan

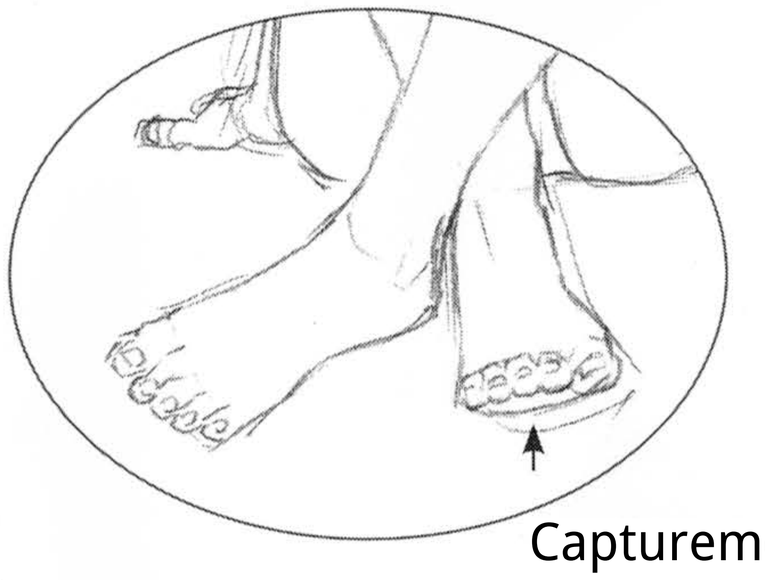
Naname detrás, ligeramente fukan



Tome la silueta del dedo con una curva.

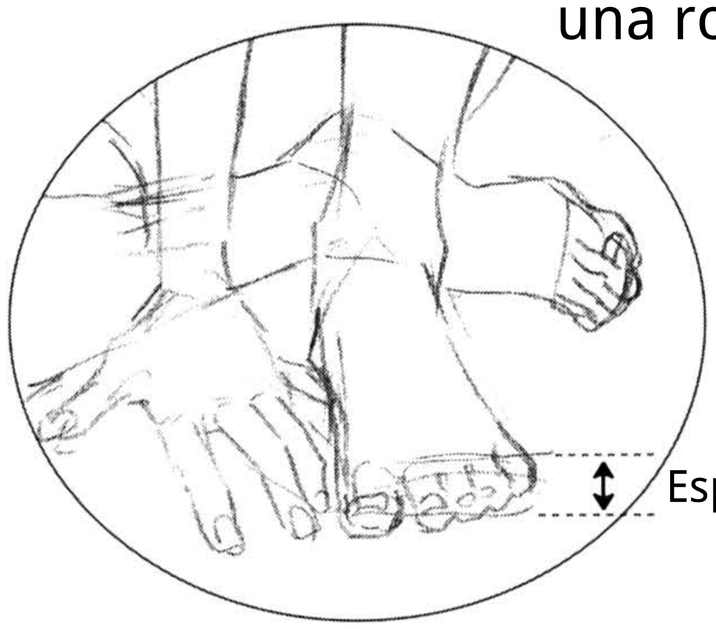
Pies de posar sentado

Cruzar los pies
y sentarse



Capturemos la parte
inferior de los dedos
y los pies.

Me siento con
una rodilla



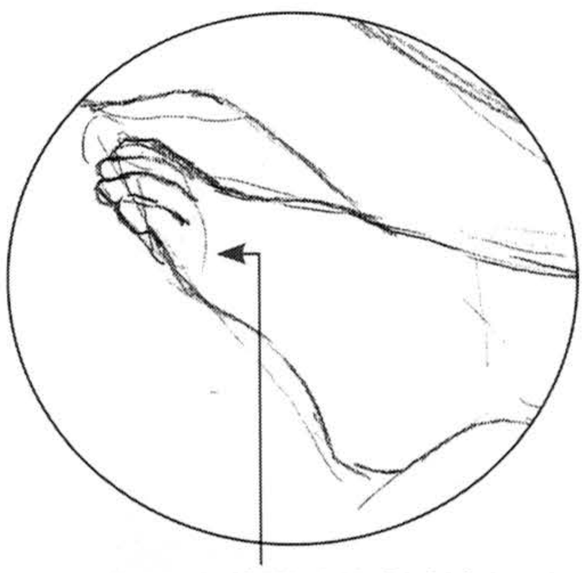
Espesor

Dibuja no solo la posición de la raíz
del dedo y la posición del eje sino
también el grosor de la raíz del dedo
al mismo tiempo.

Las manos y los pies
son aproximadamente
del mismo tamaño.

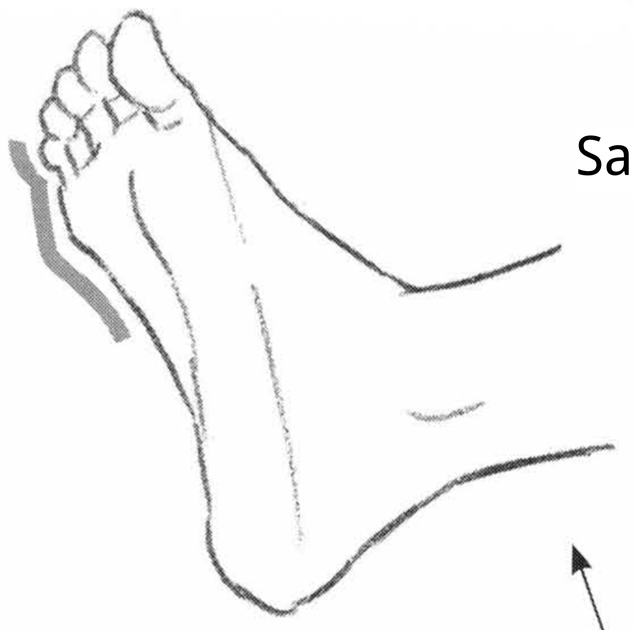
Apareció una hermosa
curva del empeine.

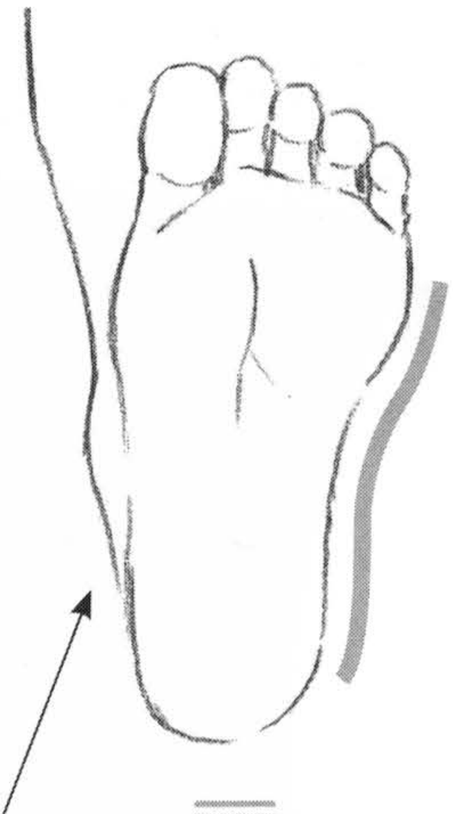
Mostrar el lado del pie



Atrapó la raíz del dedo.

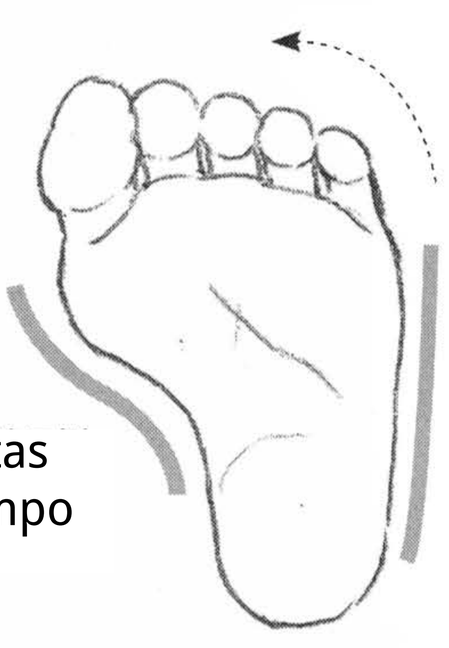
Saca mis piernas



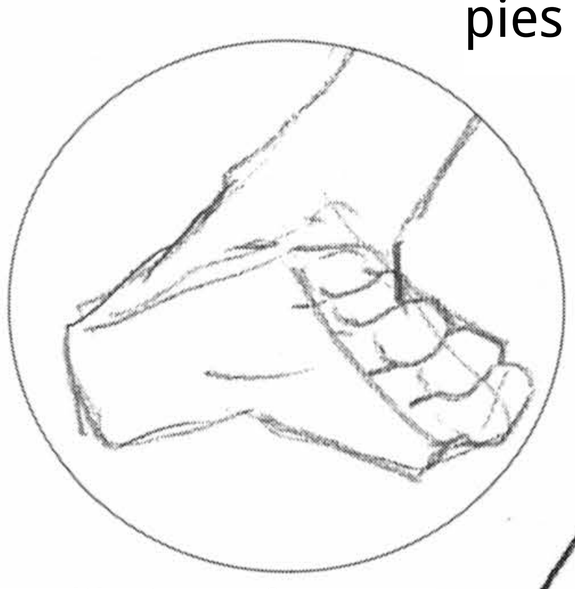


Cuándo está deformado

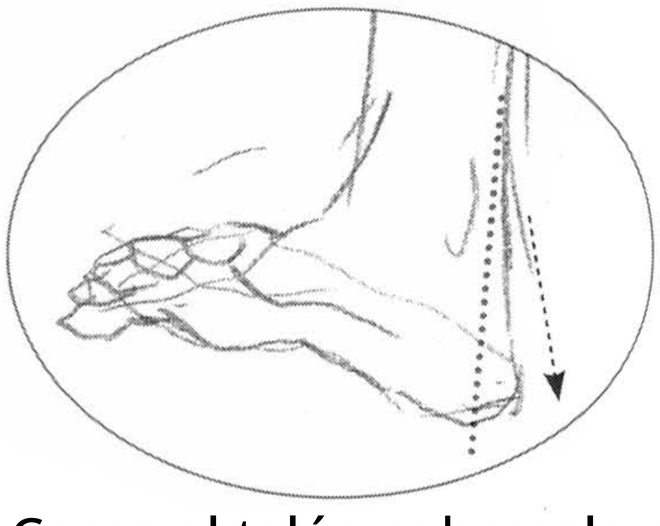
Cuando matas hace un tiempo



Gire los dedos de los pies hacia adentro



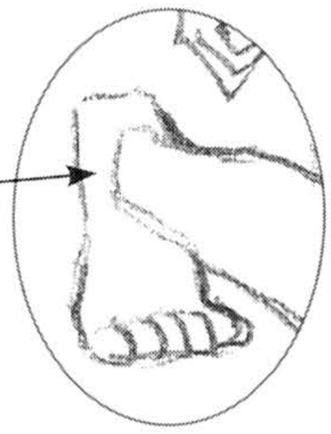
Lo dibujo en forma cuadrada y lo dibujo.



Como el talón sobresale por detrás del tobillo, toma la línea desde el tobillo hasta la abeja.

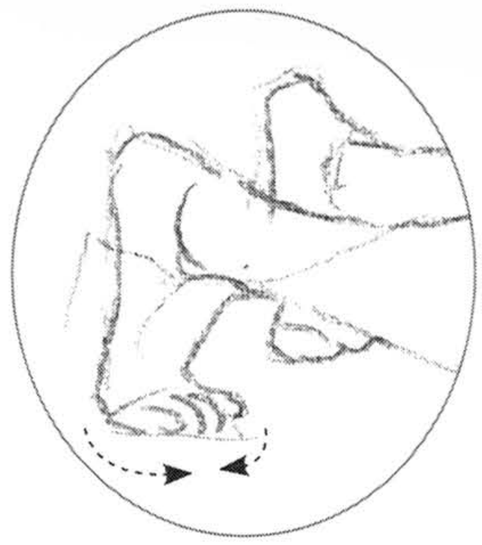
Pie de pizza de pie

Atrapo la
articulación
entre la pierna
y la pierna.

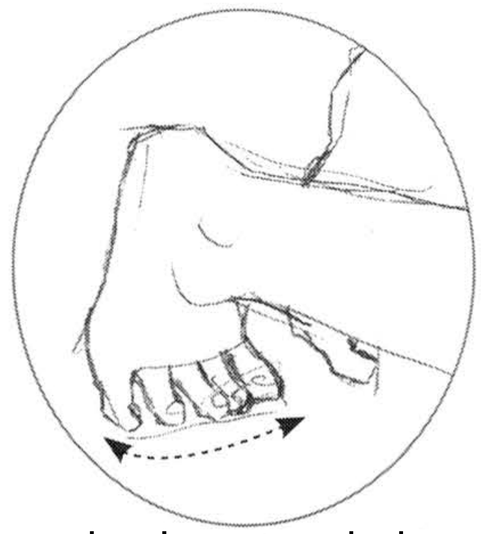


Ligeramente
orientación naname

Orientación naname



Al alinear los dedos



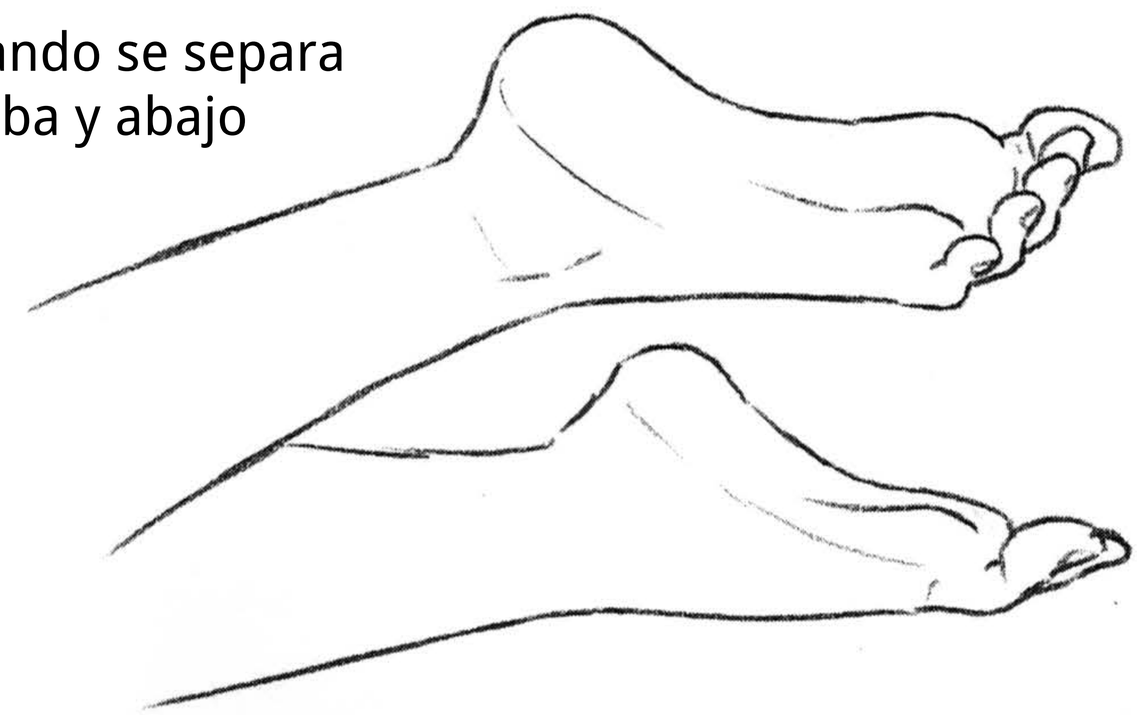
Cuando abres tus dedos.
Aunque a menudo es esto
en un estado natural, vamos
a dibujarlo en paralelo en el
dibujo.

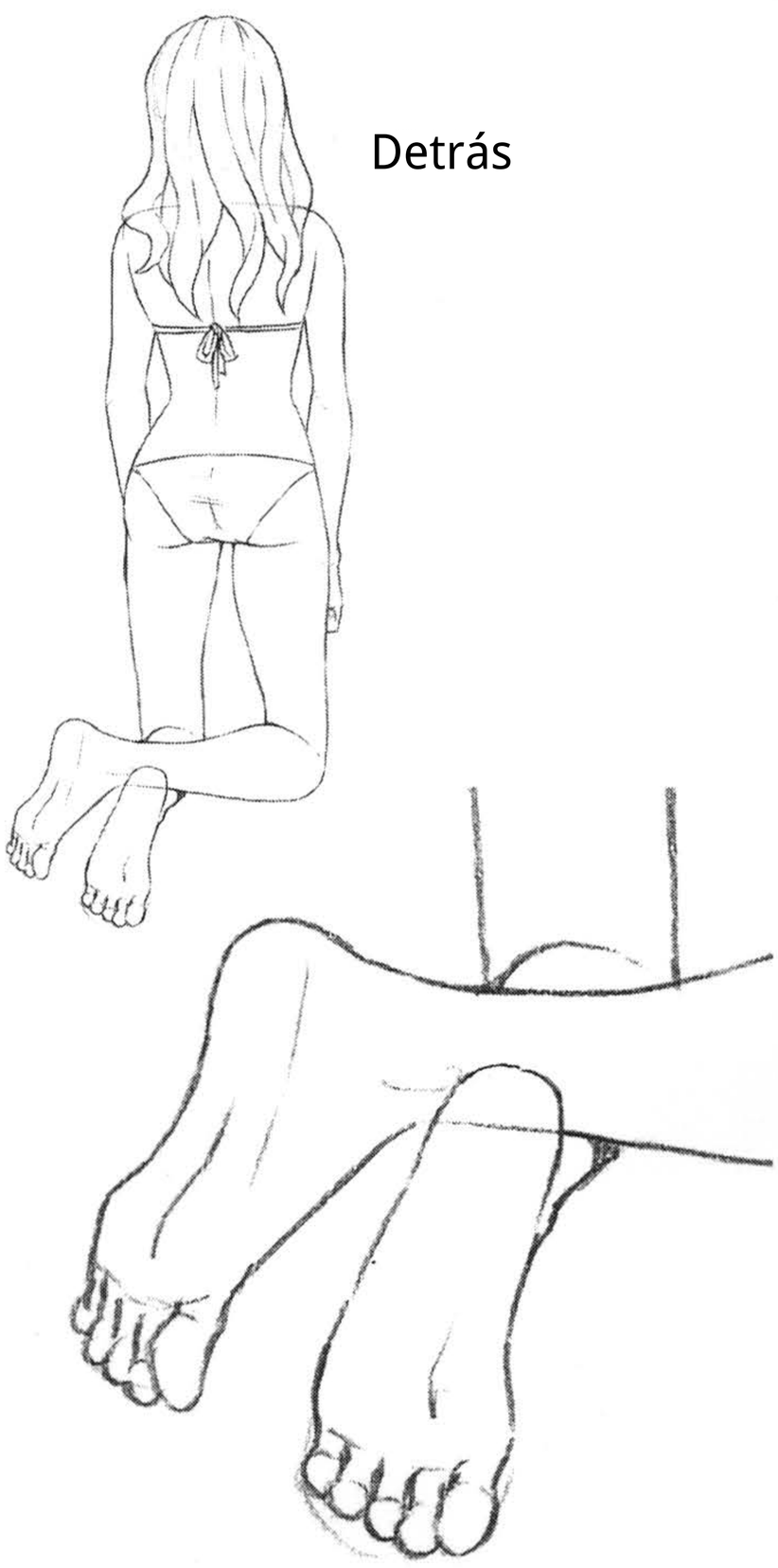
Naname detrás

cuándo sueltas el chasis

Detrás

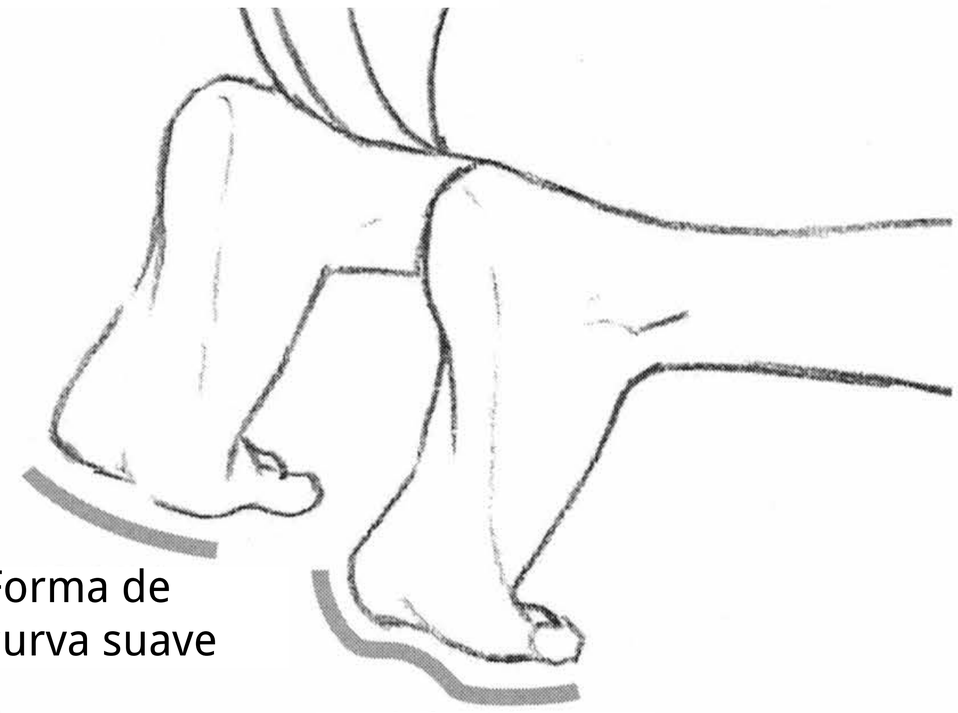
Cuando se separa
arriba y abajo





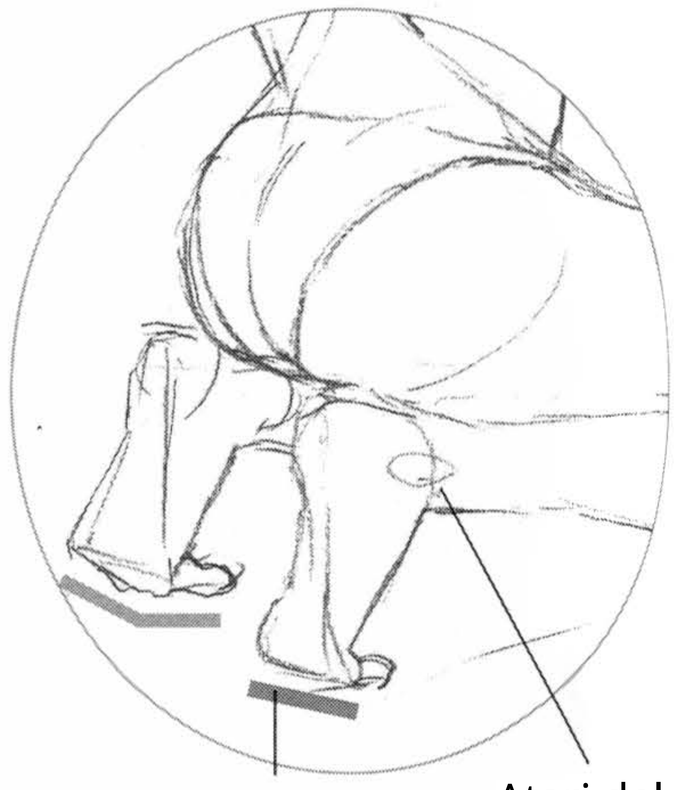
Sentado pose · pie detrás

coloque su trasero encima del talón



Forma de curva suave

Ondulación en forma de W



Veamos a Atari en línea recta.

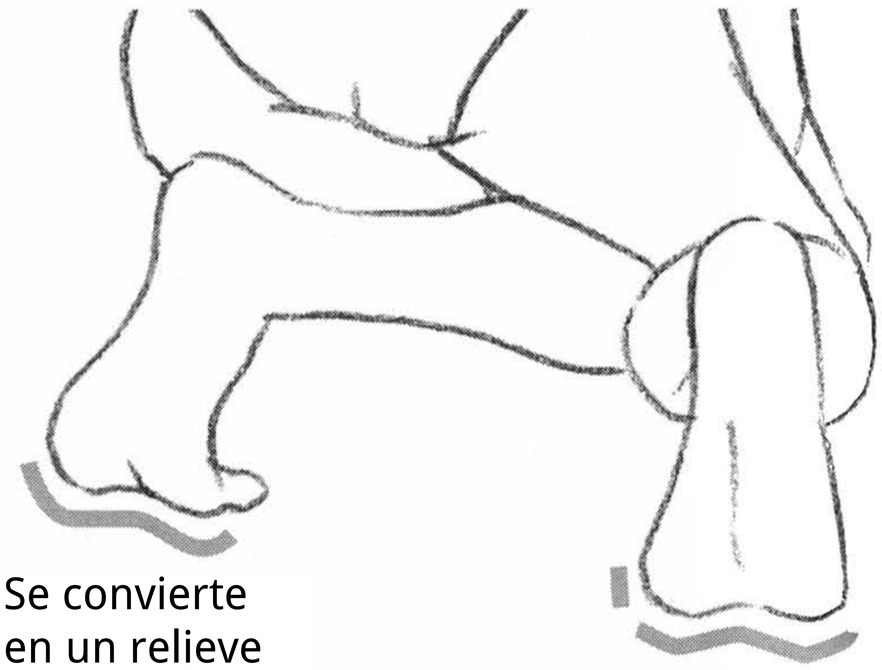
Atari del tobillo

Para cambiar la posicion del pie

Cuelga el trasero

Lineal

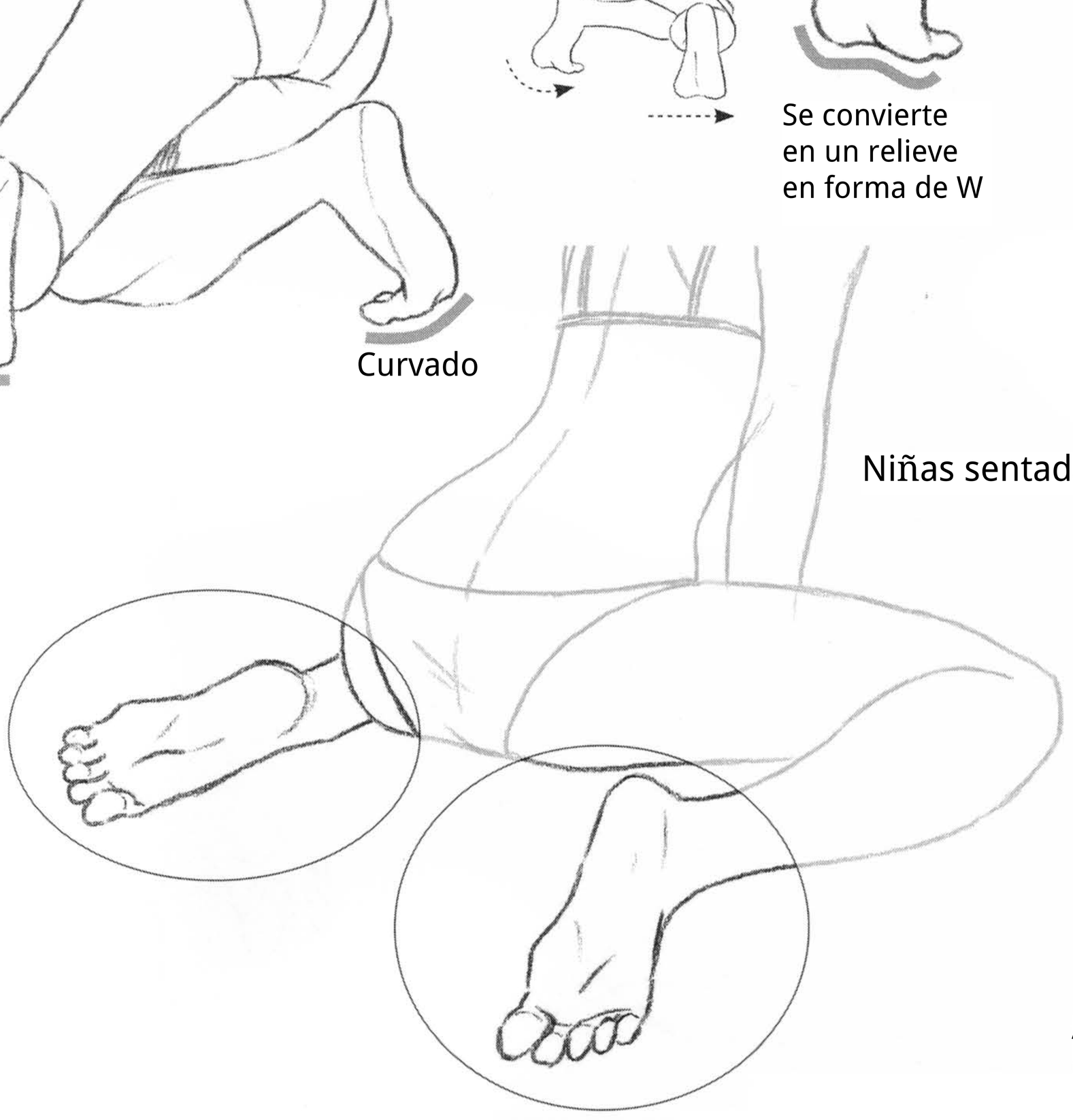
Curvado

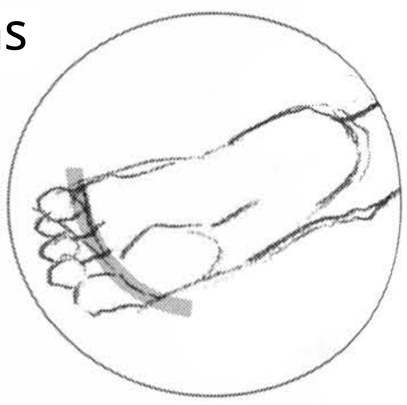


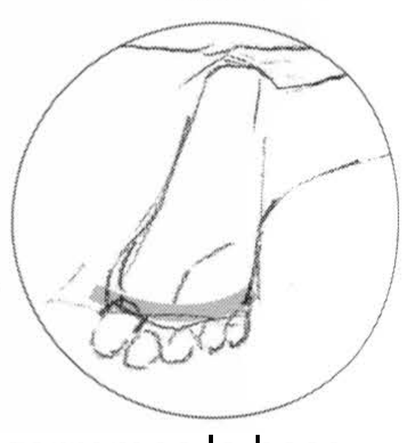
Se convierte en un relieve en forma de W

Es el estado donde las plantas de los pies se han vuelto derecho aquí.

Niñas sentadas







Agarremos la base del dedo.

Pie de postura en pie

Toma la línea del empeine y dibuja tu dedo.

Para la planitud, pon la redondez del talón.

Caminar

Voy a atrapar tu único.

Pose inclinado

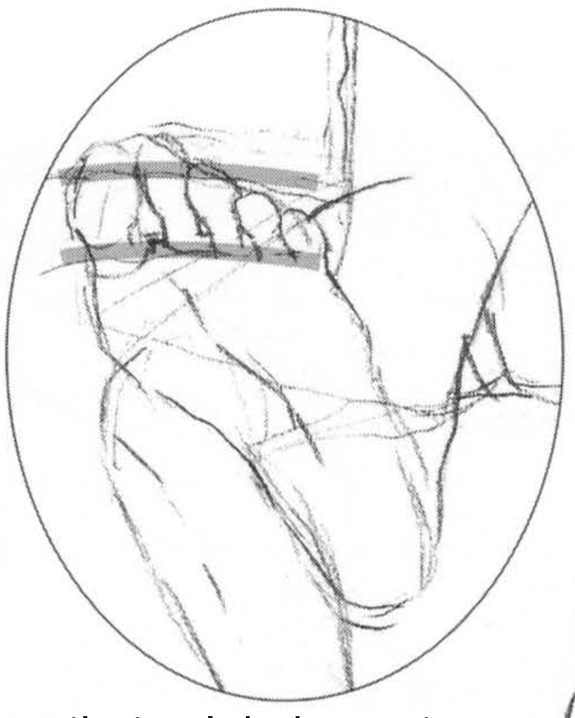
Los pies mirando hacia abajo desde el lado

Es una línea Atari que captura el límite entre la pierna y la pierna.

Doy vueltas en la punta de atari.

Levantar pie pose

Es el ángulo donde aparece una hermosa silueta de tipo de montaña.

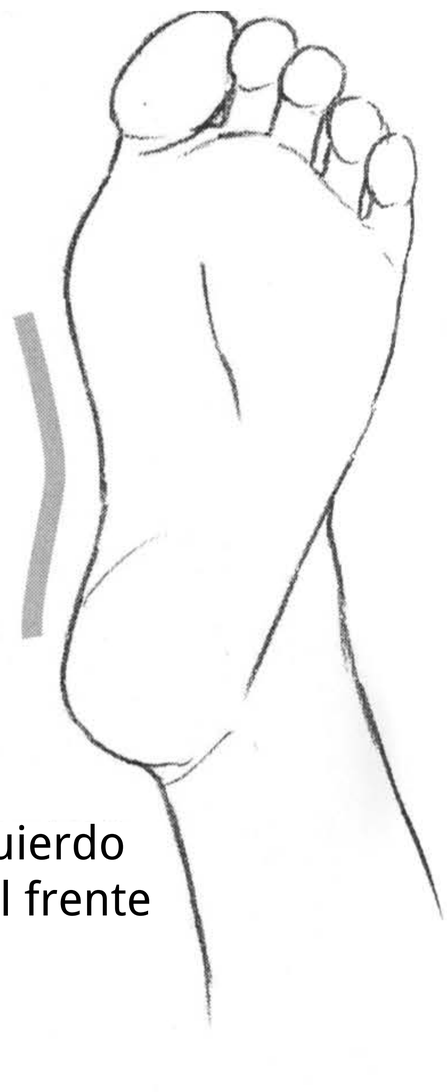


Dibujo el dedo atari casi paralelo a la raíz.

Aumentar a medio camino

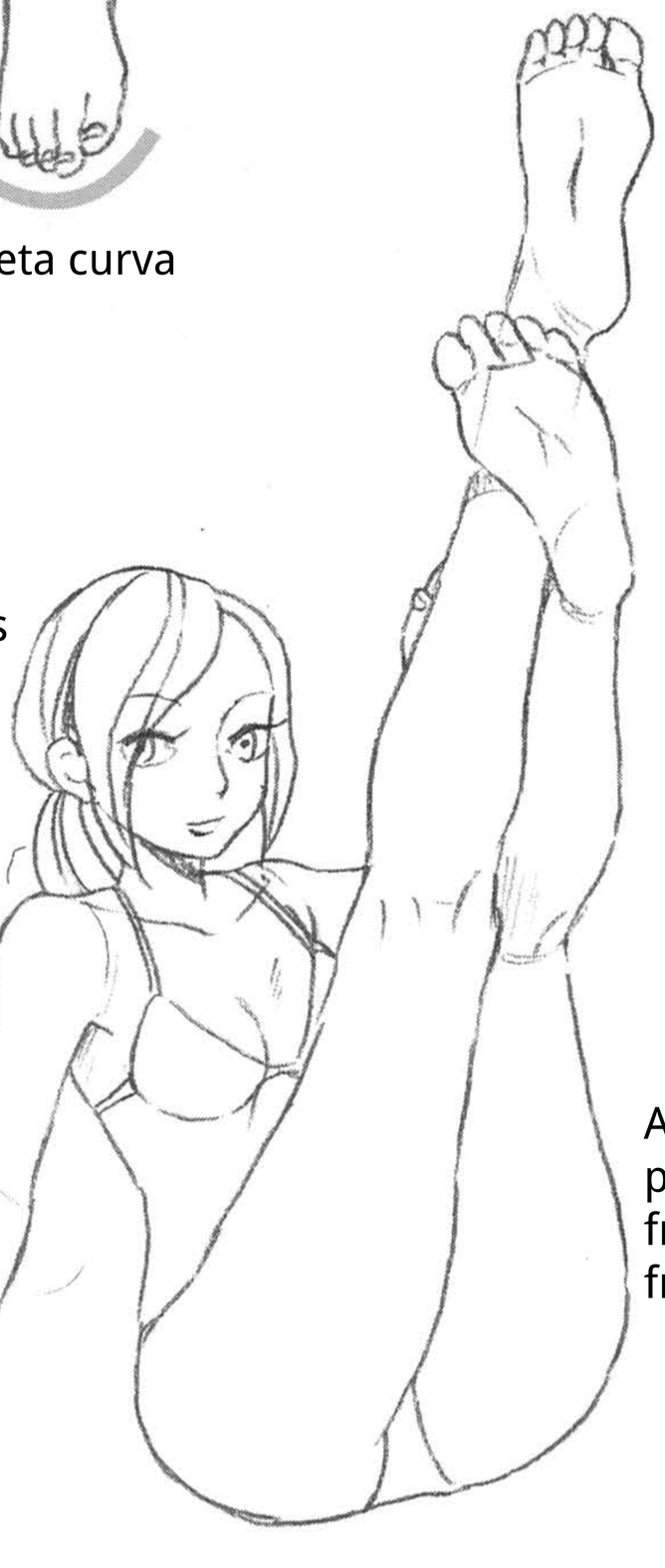
Elevarlo alto

Veamos el cambio en la curva del arco.



Pie izquierdo hacia el frente

Silueta curva



Levanta ambas piernas

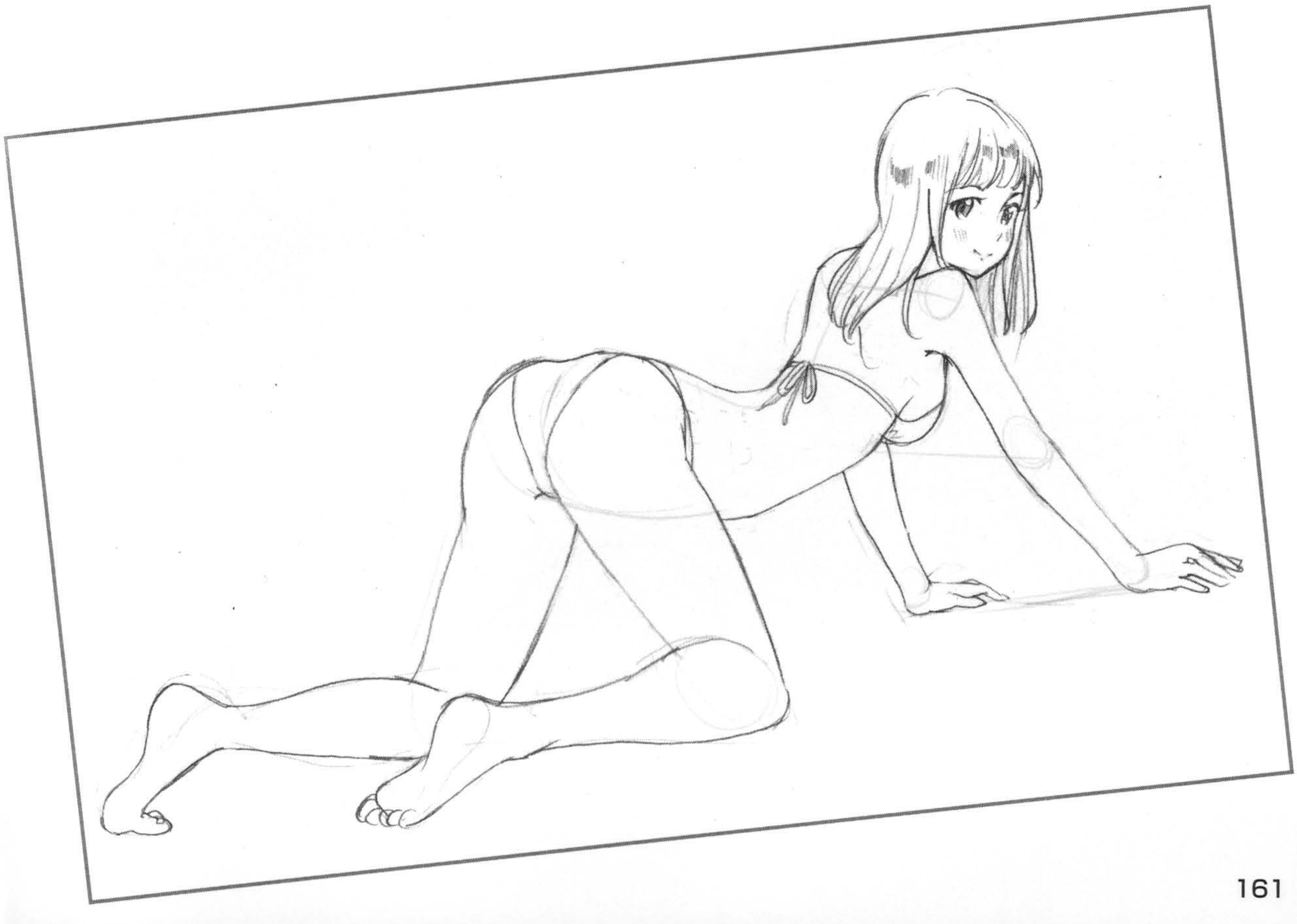
Ambos pies casi frente al frente

Ligeramente al frente, la pierna derecha apuntando hacia arriba

Capítulo 3

Galería de temas

Expresión de pose sexy



Tema

Gravure ídolo actitud de humor

El estado
de ánimo
de Croquis

Lo muestro por
movimiento ♡

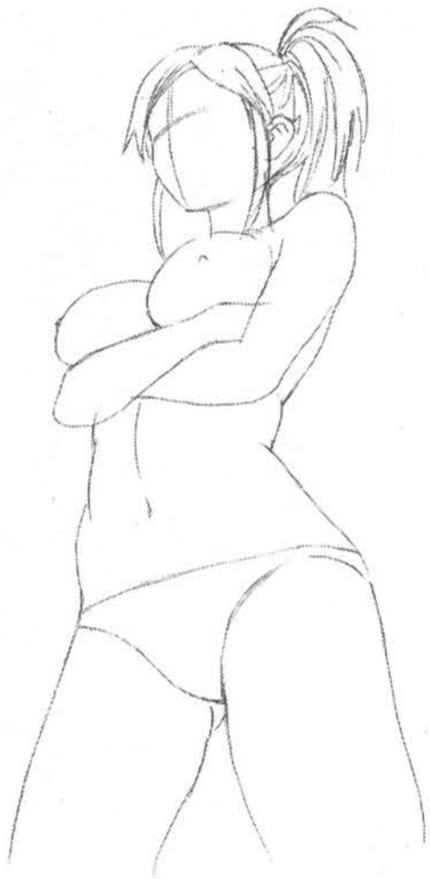
Tal vez un poco
embarazoso

Lo muestro por
composición

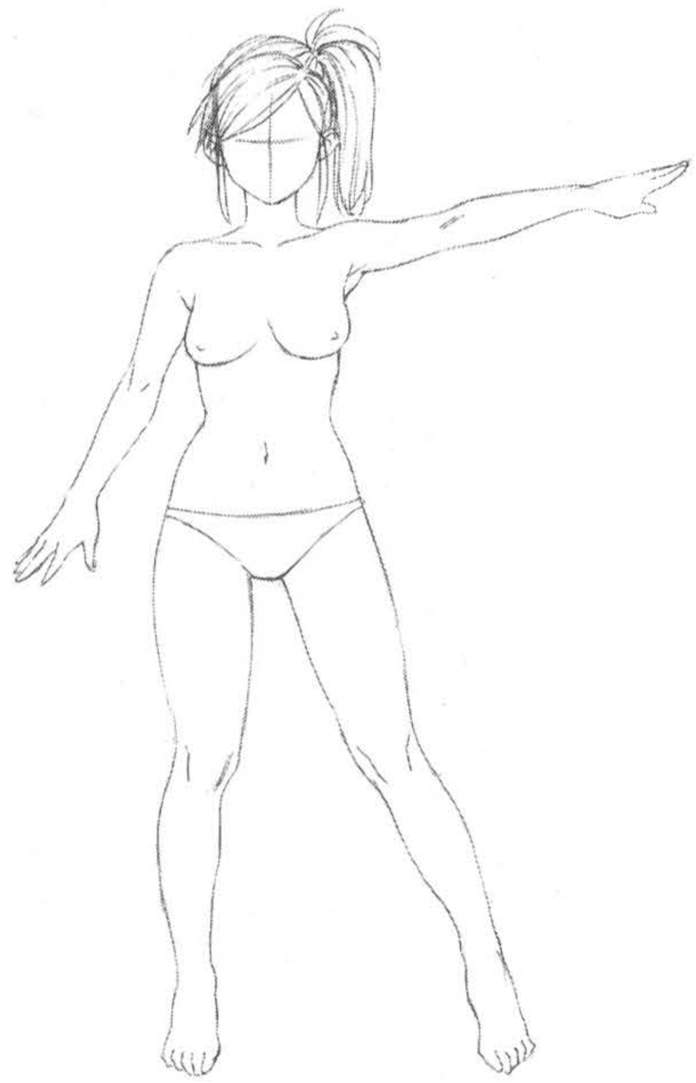
Tema

Apelar a la carne con sombras

Estoy bañado por una luz fuerte desde la esquina superior derecha y un poco atrás.



Dibujo líneal



Estoy bañado en luz
desde la esquina
superior izquierda.

En caso de boca arriba.

Ocasionalmente, la omisión de las vieiras del piso está bien. Es porque la expresión de personaje del personaje es el tema. Cuando este es el tema "Crear pantallas con personajes sensuales", será más efectivo si la gelatina ingresa al piso.

Tema

Apela tu culo en una pose sentada

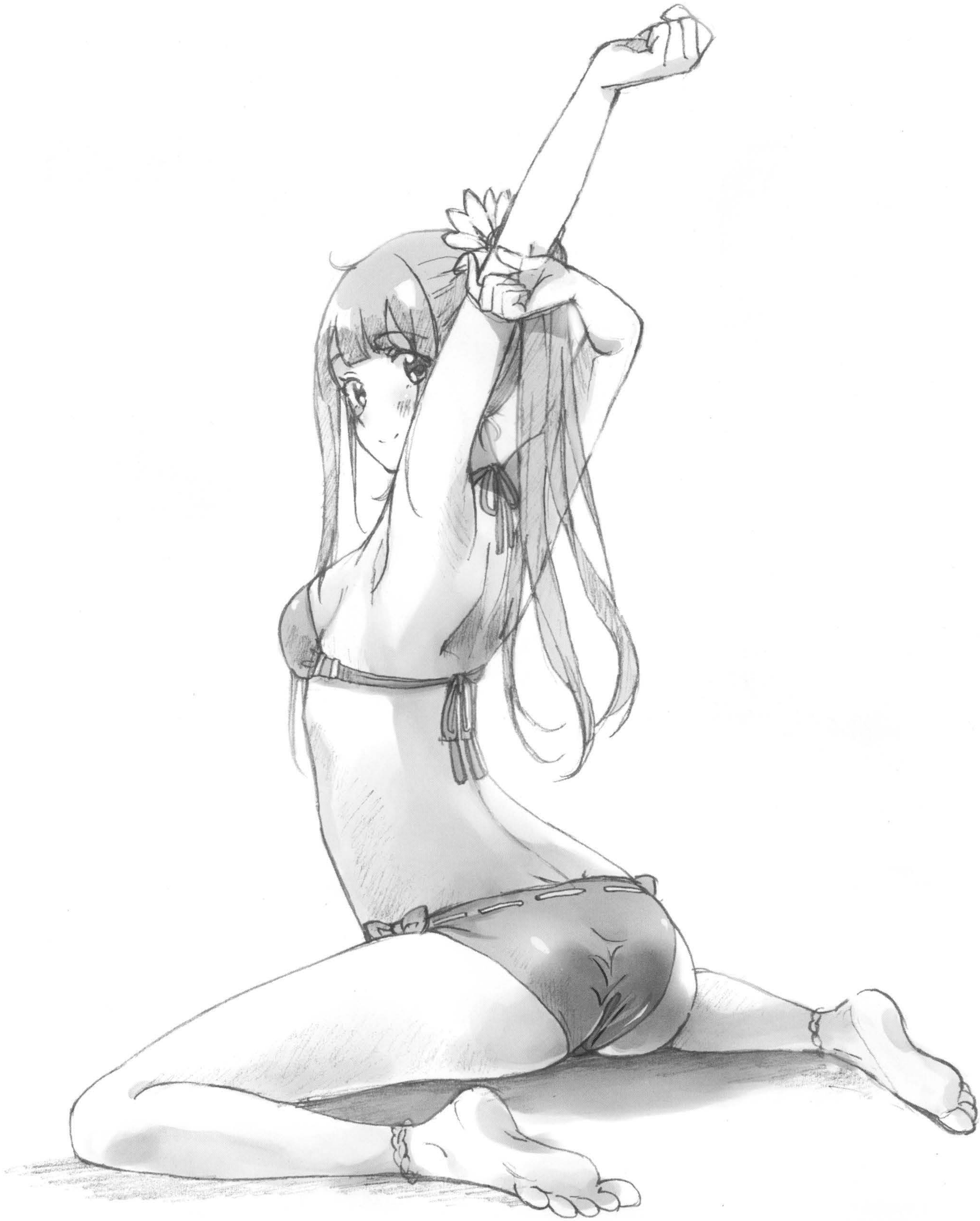
Dibujo aspero

Finalización de dibujos lineales

Toca para escribir pestañas, etc.

Puse gris en mi pelo y traje de baño.

Coloque la mordida en el cuerpo y en el piso y termínela procesándola para que la cabeza se encoja un poco.



Tema

Apelar al busto en una pose de sueño

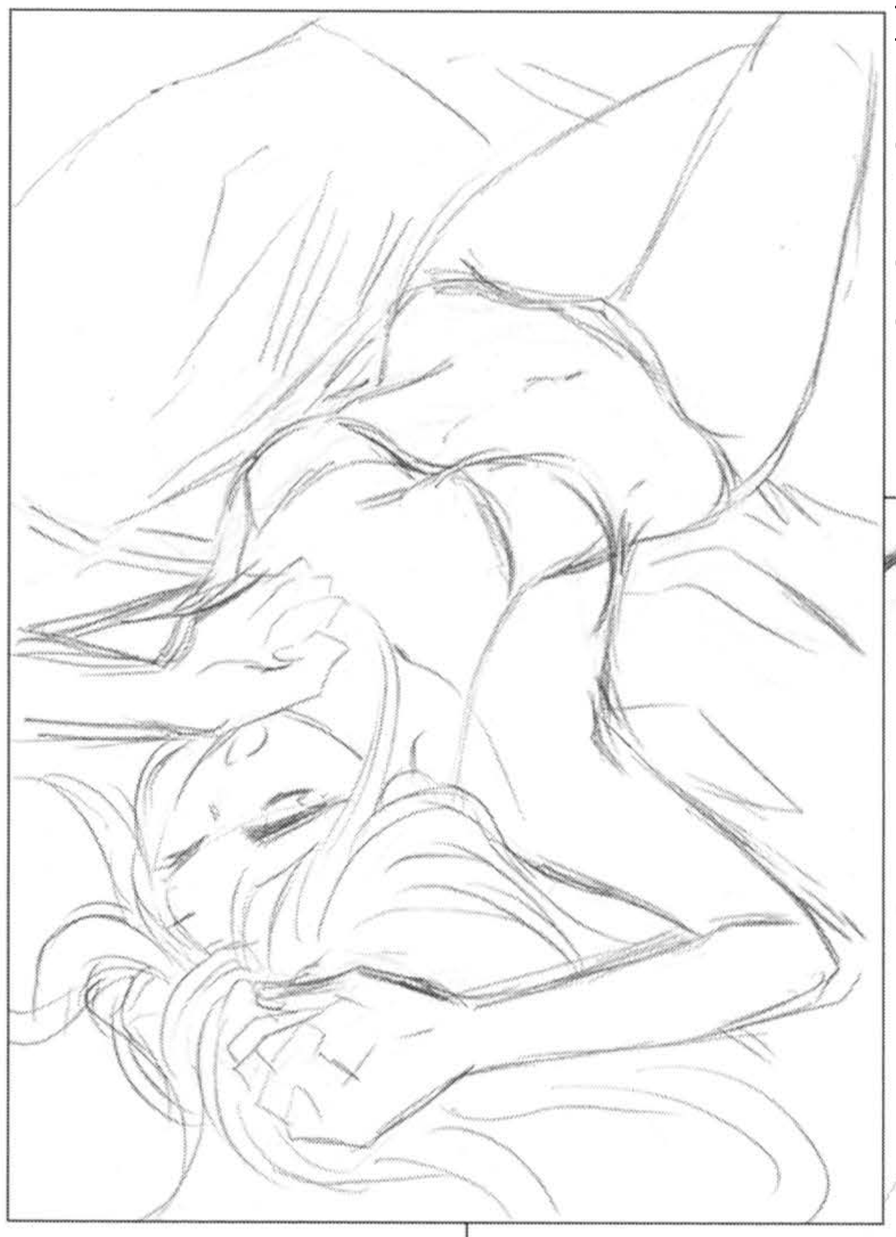
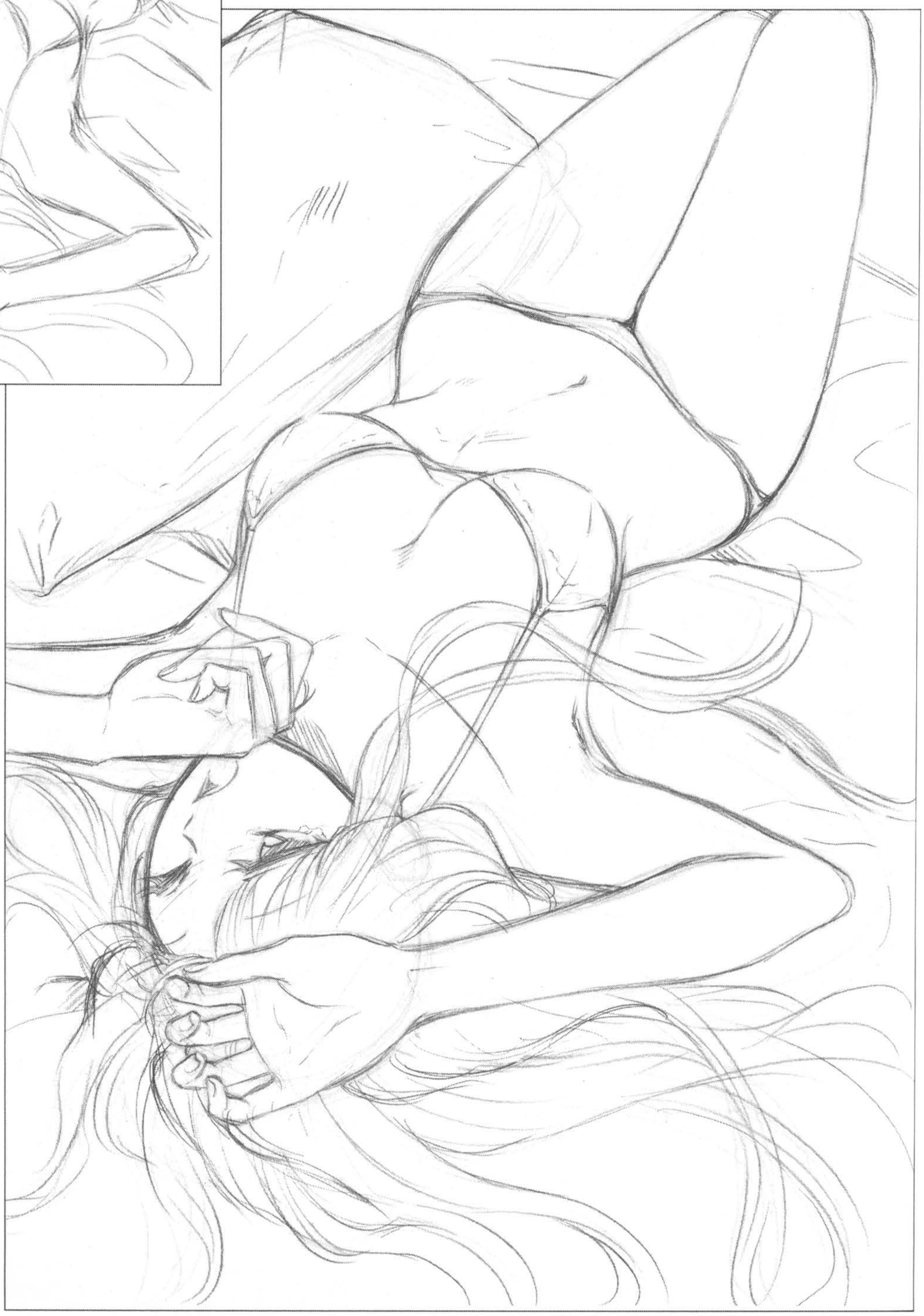


Imagen áspera La imagen de la postura es "Bostezo 1. El lugar está" en la cama ". Como quería apelar a la línea del busto cuando mostré expresiones faciales, lo hice desde el lado de la cabeza.



Subrayado. Después de esto, pon el proceso de lápiz y tono y complétalo. Dibujemos el original según sea necesario para cambiar la orientación del manuscrito.

完成

Tema **Apela la carne con los dos**

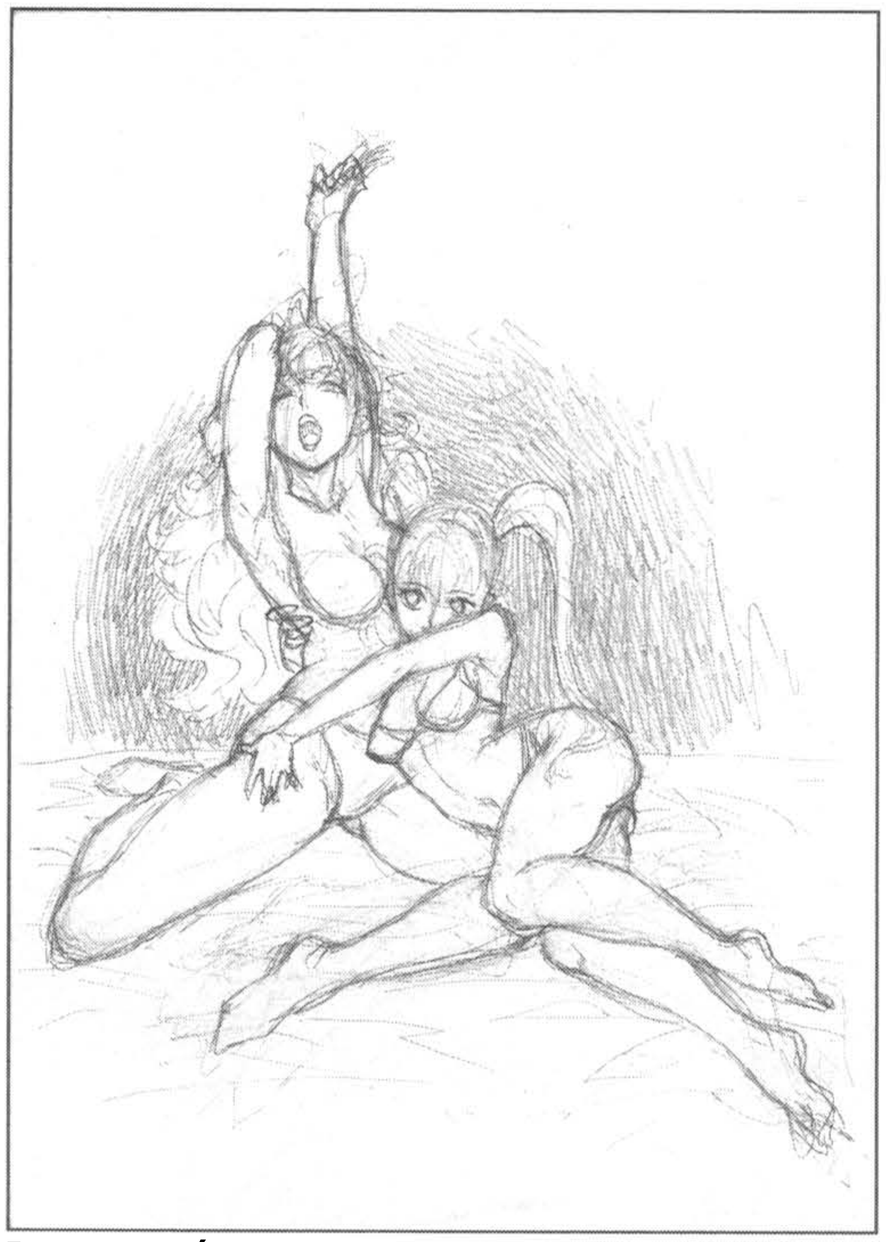
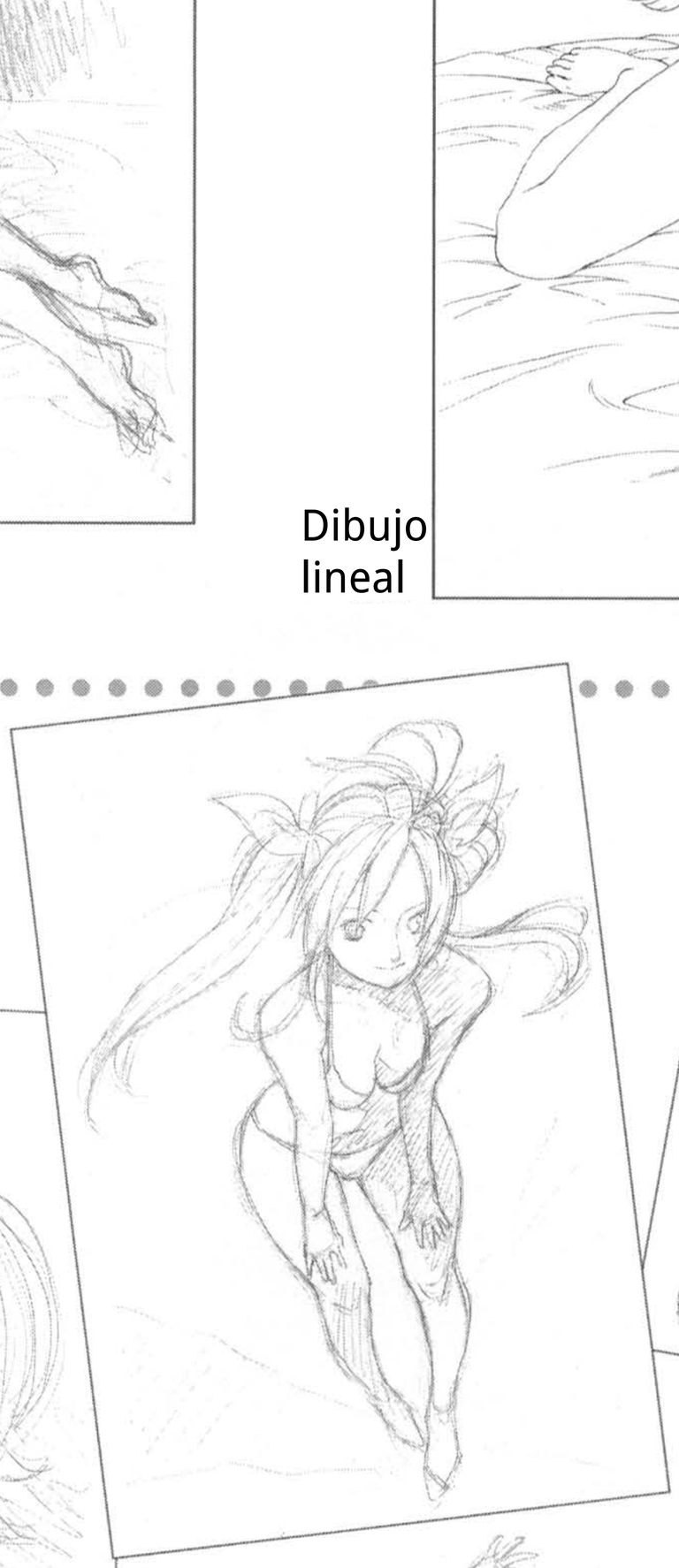


Imagen áspera

Dibujo lineal

Varios estudios

Desde la línea K que apela al sentido físico del cuerpo, nací yo "Apela la carne con nosotros dos".



Terminación Expreso sombras, "color", textura, etc. con un toque de lápiz.

Tema **Personajes sexys**

Concepto ... Es para enfatizar la sensación tridimensional del cuerpo y los personajes atractivos. Giro plantean a la composición de la inclinación es, es posible producir tanto de la sensación de tres dimensiones y el movimiento del cuerpo, es el más fuerte de la técnica para atraer a carácter. Pose a dar la vuelta en el revés, incluso si la inclinación, que tienen como objetivo el efecto de doble impacto de carácter.

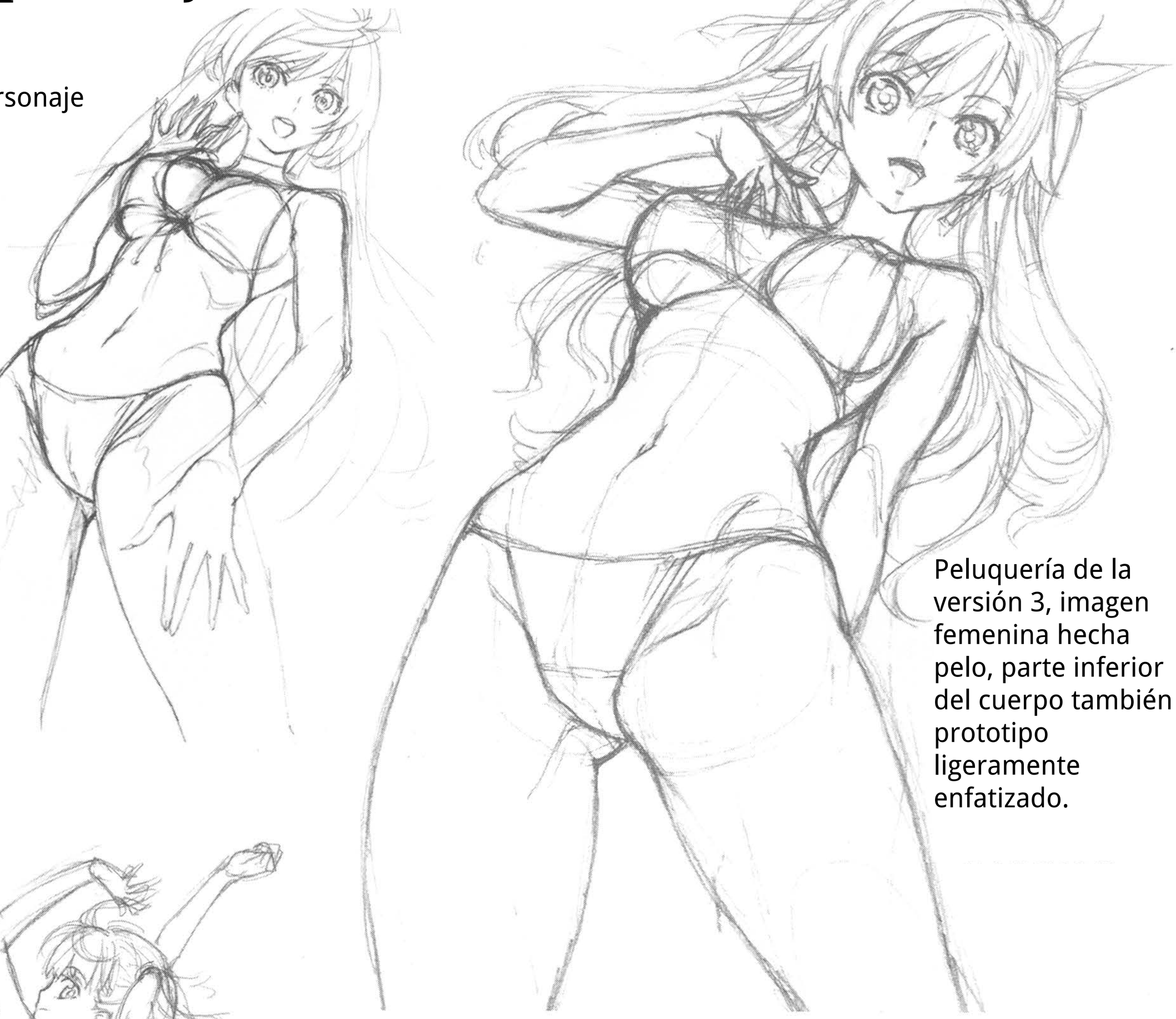
Imagen inicial áspera

Atrás: Subcarácter (Versión 1)

Delantero: personaje principal (versión 1)

Consideraré el diseño y la postura del personaje

Principal personaje versión 2



Peluquería de la versión 3, imagen femenina hecha pelo, parte inferior del cuerpo también prototipo ligeramente enfatizado.

Sub Character Version 2. Debido a que es un personaje puesto en la parte posterior, enfatizo el trasero de una manera más grande.

Arreglaremos los personajes y examinaremos. Personaje principal ... Versión 3. Sub Personaje ... Versión 2.

Borrador de decisión final. Sub-personaje se cambia a un tipo más glamoroso. El personaje principal se arregló según la versión 1 (imagen inicial).

Pinto, organizo personajes y lo término

Decisión del diseño del personaje principal

Decisión de diseño de subcaracteres. En realidad, se siente atraído por los pies. Con la conciencia del aori y el efecto de perspectiva, enfatizo las patas delanteras y el trasero de una manera más grande y lo dibujo.

Forma completa final.

※ Para encanecer, he elevado ligeramente el contraste.

■ Introducción del autor Hayashi Hayashi (Hayashi · Hikaru) Nació en Tokio en 1961, Tokio. Tokio Facultad de la Universidad Metropolitana de Humanidades / Filosofía mayores después de la graduación, de pleno derecho iniciar las actividades dibujante. Premio Business Jump Encouragement, Premio de Mención Honorífica.

Estudió con manga / Hajime Furukawa y Noriya Inoue. Después de cumplir su debut profesional con "Manga r Aja Cong Story of Actual Manga r", en 1997 fundó Go office, una oficina de taller de diseño de manga. "Manga Dibujo Básico" serie (Hobby Japón publicado), "y Kosuchu, cómo dibujar libro de imágenes", "Super dibujo Manga", "Dibujo súper Perth", "Gallina cuerpo de caracteres plantean libro uniforme niña editado por chicas" (más Graphics, Inc. publicado), tales como "manga de perforación básica de 1 a 3," "guía arrugas progreso 1 de la ropa" (Koseidoshuppan publicado), se extiende por más de 200 libros a casa y en el extranjero -. ha creado un término técnica de cómic "cómics japoneses miembro de la Sociedad.

■http://www.go-office.jp/

■ http: //gooffice.blog79.fc2.com/

Dibujo básico de personajes Sexy manga

29 de marzo de 2013 8 de agosto de 2013 Primera edición publicada 2 publicación autor publicado Hayashi Akira (Go office)

El emisor de la oficina de publicaciones Daisuke Matsushita Co., Ltd. Japón Hobby Yubinbango1510053, Shibuya-ku, Tokio Yoyogi 2-15-8 Teléfono 03-5304-7601 (editado) Teléfono 03-5304-9112 (años)

Toppan Printing Co., Ltd.

Páginas fuera de orden, faltan páginas (se caiga de la equivocación y el orden de esta página), por favor enviarlo a nuestro departamento de servicio de publicación para especificar el nombre de la tienda que se ha comprado. La tarifa de envío será reemplazada por nuestra cuenta. Sin embargo, lo que compraste en una vieja librería no puede ser reemplazado.
El escaneo y el aprendizaje digital de este documento preguntando a un tercero, como una agencia, no está permitido por la ley de derechos de autor, incluso si se usa en individuos o en el hogar.

© Hikaru Hayashi ／ HOBBY JAPAN
Printed in Japan

ISBN 978-4-7986-0581-4 C2371

■スタッフ / Staff

● 作画
Siny
森田和明（Kazuaki MORITA）
ゆず pon（Yuzupon）
林晃（Hikaru HAYASHI）
之白 黒 (Kuro YUKISHIRO)
星野里佳（Rika HOSHINO）
桔崎昂（Kou KIZAKI）
（順不同）

● カバー原画
森田和明（Kazuaki MORITA）

● カバーデザイン
島内泰弘デザイン室（Yasuhiro Shimauchi Design room inc.）

● 編集
林　晃 [Go office]　(Hikaru HAYASHI -Go office-)

● 編集・レイアウトデザイン
濱田実穂 [Go office]　(Miho HAMADA -Go office-)

● シナリオ協力
濱田実穂 [Go office]　(Miho HAMADA -Go office-)

● 編集協力
ひめ（Hime）

● 企画
谷村康弘 [ホビージャパン]
(Yasuhiro YAMURA -HOBBY JAPAN-)

● Cooperación Nippon Kogakuin College College Creator's College Manga · Departamento de Animación

¡Quiero dibujar personajes sexys!

Para transformar la coca-lara de una mujer común en un personaje sexy, el esfuerzo de "pulir" es importante.

Cuidado (dibujar) para cuidar, incluso donde no me importa todos los días. Un pequeño esfuerzo de "pulido" es el secreto que produce la sensualidad.

Silueta de todo el cuerpo de Hone (Capítulo 1) Cepillar partes como brazos y piernas, hombros y codos (Capítulo 2) Repasa el dibujo de las expresiones faciales y el capítulo 3)

En este libro, aprendamos tres "pulidos" que generalmente cambian sexy.

"¡Quiero ser sexy!" Es el tema eterno que todos piensan.

El "dibujo básico del manga" de esta vez se centra solo en las chicas sexys, pero si lees este libro, puedes ver un verdadero "sexy" independientemente de la edad y el sexo.

Mejorará tu expresividad.

How To Draw Manga

How To Draw manga

SEXY CHARACTER